NUMERO EXTRA DEL SALON DEL COMIC

COMICS SCE

Núm. 8
425 Ptas

LLEGA LA BOLADEDRACMANIA

TED KORD + YWING
CRG COMICS RELEASE GROUP

SPIDERMAN EN ESCOCIA

VUELVE AQUAMAN

LAS AVENTURAS DE KEVIN MAGUIRE

EL MOTORISTA FANTASMA

EL GENIAL GRAY MORROW

BATMAN CONTRA EL JUEZ DREDD

ediciones zinco

00008
8 414090 103725

«...la Tierra tiene piel, y la piel tiene enfermedades. Una de ellas... se llama hombre.»
—nietzsche

MUNDO SIN F·I·N

el hombre definitivo nada tiene que temer... ...excepto a la mujer definitiva

Un atroz melodrama de la guerra de sexos creado por
JAMIE DELANO
y
JOHN HIGGINS

SERIE LIMITADA DE 6 EPISODIOS EN FORMATO DE LUJO

© 1990 Jamie Delano and John Higgins ® 1M DC Comics Inc.

DC

ediciones zinco

COMICS scene®

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que mandáis

6 **TIERRA DE NADIE**
Nueva sección, a cargo de Jesús Cuadrado.

8 **CASOS VISUALES**
Neil Gaiman sigue a su estrellas imaginarias.

13 **LAS AVENTURAS DE KEVIN MAGUIRE**
El ser un perfeccionista no siempre funciona.

18 **RITOS DEL PASADO**
Arnold Drake los creó y Arnold Drake los mató.

23 **UN BLANCO HUMANO**
Siempre está dispuesto a recibir la bala de un asesino.

27 **ESPIRITUS ILUSTRADOS**
Spiderman teje sus telas de araña en Escocia.

31 **AQUAMAN**
El príncipe submarino vuelve a reinar.

35 **X-O MANOWAR**
Un bárbaro con un bonito disfraz.

39 **ARREPENTIOS: EL DIA DEL JUICIO SE ACERCA**
El duelo del siglo: Batman se encuentra con el Juez Dredd.

44 **GRAY MORROW**
El famoso artista sigue ilustrando nuevos universos.

49 **JUGANDO EN LA NUEVA OLA**
La Liga de la Justicia patrulla en Europa y América.

53 **¿QUIEN MANDA EN LA GRANJA?**
Los más dinámicos dibujos animados...

58 **EL SALON DEL COMIC**
Una nueva versión de la reunión anual de la historieta.

62 **LA DRAGONBALLMANIA**
La última locura de los jóvenes catalanes.

66 **RUEDAS DE FUEGO**
Mark Texeira hace brillar a su Motorista Fantasma.

72 **EL LEGADO DE ROBERT MC KIMSON**
Nos ha dejado algunos personajes inolvidables.

79 **COMICS REPORTER**
Una nueva peli de Batnam.

80 **COMICS SCREEN**
Del papel al celuloide

82 **FUERA DE VIÑETA**
Lo que va a venir...

Arte: Simon Bisley/ Copyright 1991 Fleetway Publications & DC Comics

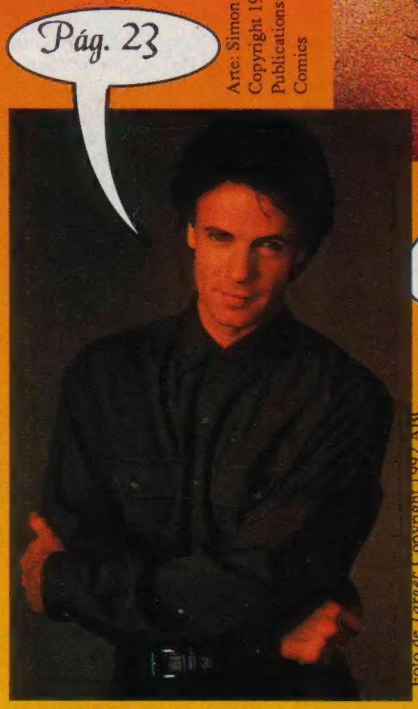


Foto de *Target*: Copyright 1992 ABC

COMICS SCENE is published in english by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 14, 15, 19, 22, 23, 24, 25 & 26, Copyright © 1992 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.

COMICS SCENE Número 8, mayo de 1992, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1992 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesor: Miguel G. Saavedra. Redactores: Jesús Cuadrado y Ruiz de Villalobos • Diseño: Víctor Coscubiela. • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Jaime Alba y Francisco José Campos. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 405 Ptas.

Arte: Kevin Maguire/Terry Austin/Colores: Paul Mounts/Copyright 1991 Marvel Entertainment Group

BOCADILLOS DEL LECTOR

Saludos de un incondicional del comic book USA. Me encanta vuestra revista, con su acertada combinación de cine, animación y cómics. Os merecéis un «10». Pero el verdadero motivo de esta carta no es elogiar vuestra labor, sino formularos una cuestión que me viene rondando en la cabeza desde hace algún tiempo: ¿Cuánto percibe un dibujante de comic book por su trabajo? Naturalmente, me refiero a lo que cobran los autores de las grandes compañías, como Marvel o DC. También tengo curiosidad por saber si se les paga por páginas sueltas o por el cómic completo.

Javier Fernández Carrillo
Bilbao

En las editoriales importantes, tanto los dibujantes como los entintadores cobran por página, con una tarifa inicial de unos 45 dólares para dibujantes y de unos 40 dólares para entintadores. Estas cifras se van incrementando en función de la popularidad y experiencia del autor del que se trate. De este modo, los dibujantes estrella pueden llegar a superar incluso los cien dólares por página. Además de la tarifa base, los artistas perciben también un dinero extra en concepto de royalties, que comparten con guionistas y editores. Estas cantidades se pagan dependiendo del número de ejemplares vendidos. A más ventas, más royalties.

○

Soy un lector mexicano gran aficionado a los cómics, tanto DC como Marvel. Desde el momento en que vi el número uno de su revista, me pareció una excelente publicación.

Resulta increíble que en España se le dé tanta difusión a las novelas gráficas de DC y Marvel. Aquí, en México, sólo se publican los cómics en formato normal, de modo que ya se pueden imaginar la envidia que les tenemos los fans de este lado del mundo. También me parece muy positivo que publiquen series de las editoriales independientes, como Dark Horse. En México, tampoco eso sucede.

Una cosa que me ha llado la atención es que cambien los nombres de algunos personajes. Por ejemplo, aquí a Wolverine lo conocemos por «Glotón», mientras ustedes lo llaman «Lobezno». Y a Rogue –en México también se le llama así– ustedes la han rebautizado como «Pícara» (¡qué nombre tan chistoso!).

Les agradecería mucho que me pudieran proporcionar direcciones de librerías especializadas españolas, ya que estoy muy, muy interesado en adquirir ediciones españolas, especialmente los proyectos especiales de crossovers Marvel-DC y las novelas gráficas.

Ricardo Gómez B.
Guadalajara, Jalisco
México

Traducir o no traducir los nombres de los personajes, he ahí el dilema. En España es un tema que suele ser motivo frecuente de debate entre los aficionados, entre otras cosas porque el criterio que siguen las editoriales a este respecto suele ser bastante anárquico. Algunos nombres se traducen, otros se adaptan, otros se dejan sin traducir... e incluso hay algunos que se van cambiando sobre la marcha. Vamos, un auténtico desmadre. Respecto a las direcciones de librerías que pide, pruebe a escribir a las que se anuncian en la revista... aunque no le puedo garantizar que acepten pedidos procedentes de México (más que nada por los problemas del cambio de moneda y demás).

○

Escribo para darles las gracias por haber publicado un artículo acerca de la película «La Bella y la Bestia». A todos los que estamos locos por los dibujos animados nos alegra mucho ver que hay personas que se preocupan por nosotros. Pero lo superimpactante de este caso es que estamos hablando de una película que no veremos hasta las próximas Navidades. ¿Por qué tendremos que llevar un año de retraso respecto a los americanos? Claro, como son ellos quienes hacen las películas...

Al menos, ya he podido ver algunas fotos de la película, en revistas y en televisión. Además, con motivo de una visita a Madrid, me acerqué a una de las tiendas de cómics que anuncian ustedes –a propósito, muchas gracias por las recomendaciones que dieron sobre las revistas de animación extranjeras– y allí encontré un libro de importación que hablaba sobre la película.

¡Ah!, si «La Bella y la Bestia» gana el Oscar al mejor filme, sería buena idea que lo comentaran en su revista, ¿no?

Pedro Sarre Pérez
Cartagena (Murcia)

Al final, «La Bella y la Bestia» tuvo que conformarse únicamente con las estatuillas a la «Mejor Partitura Original» y «Mejor Canción Original», pero su gesta queda ahí: haber sido la primera producción de dibujos animados nominada para el Oscar a la «Mejor Película» del año. Y supongo que le alegrará saber que el filme se estrenará probablemente en verano. Así que no tendrá que esperar tanto como preveía.

○

Siendo un gran seguidor de los cómics de mutantes de Marvel, os quiero felicitar por las entrevistas a Jim Lee y Whilce Portacio, aunque creo que habrían quedado aún mejor si se hubieran incluido fotos de estos dos (para mí) grandes dibujantes. A propósito de esto, me gustaría que me aclaráseis un rumor que he oído sobre la aparición de una nueva editorial que tiene a Jim Lee y a otros autores importantes en sus filas. Caso de ser cierto, ¿afectará esto al trabajo de Jim Lee en la Patrulla-X?

Juan Raúl Ortego
Madrid

Los rumores que has oído son ciertos. Es un poco el «bombazo» de la temporada en USA, el nacimiento de un nuevo sello editorial denominando «Image Comics», cuyas publicaciones serán distribuidas por la compañía independiente Malubi Comics. Este nuevo sello se nutrirá principalmente de las aportaciones de siete jóvenes estrellas procedentes de Marvel: Jim Lee, Todd McFarlane, Rob Liefeld, Erik Larsen, Marc Silvestri, Whilce Portacio y Jim Valentino. Otros creadores que también han confirmado que colaborarán para Image –aunque no necesariamente en exclusiva– son Chris Claremont, George Pérez, Sam Kieth y Dale Keown. Con tal plantel de figuras, todo hace indicar que Image no va a tardar demasiado en convertirse en uno de los pesos pesados de la industria del cómic americano. De momento, el primero de sus lanzamientos –Youngblood, una miniserie creada por Rob Liefeld– ha batido récords de ventas en el terreno de las independientes. y está anunciada ya toda una batería de nuevos títulos que irán configurando un nuevo universo de personajes interrelacionados: Savage Dragon, por Erik Larsen; Spawn, por Todd McFarlane; Cyber-Force, por Marc Silvestri; Wildcats, por Bradon Choi y Jim Lee; Shadowhawk, por Jim Valentino; Brigade, por Rob Liefeld y Marat Muchaels; Supreme, por Rob Liefeld y Brian Murray; y Huntsman, por Chris Claremont y Whilce Portacio. Como es lógico, para poder llevar a cabo los nuevos proyectos, la mayor parte de estos autores abandonarán las series en las que venían colaborando hasta ahora. Así, Rob Liefeld dejará de dibujar X-Force a partir del número 9 USA. Jim Lee abandonará la serie X-Men tras el número 11, y Portacio hará lo propio con Uncanny X-Men, en un número aún por determinar. Marc Silvestri ha dado por concluida su etapa en Wolverine tras el número 56, siendo sustituido por Darick Robertson. Y Erik Larsen ha dejado de trabajar en Marvel tras finalizar el número 22 de Spiderman (su reemplazo temporal en esta serie será Chris Marrinan). Jim Valentino es el único que ha confirmado que simultaneará su proyecto para Image con la serie mensual Los Guardianes de la Galaxia, que continuará realizando para Marvel. En próximos números de COMICS SCENE confiamos en poder ofreceros entrevistas sobre la gestación y el desarrollo de la línea Image... una línea que sin duda va a dar mucho que hablar.

○

Aunque la edición americana no lo incluyera, creo que deberíais haber dedicado un artículo al 50 aniversario de la máxima estrella de los «dibus», Bugs Bunny.

Siguiendo con la animación, me he llevado una sorpresa al ver por Antena 3 una serie de dibujos de Spiderman, diferente a la que se vio hace bastantes años en TVE. Se llama «Spiderman y sus amigos», y no está tan mal como su predecesora en cuanto a dibujo y argumento de los episodios.

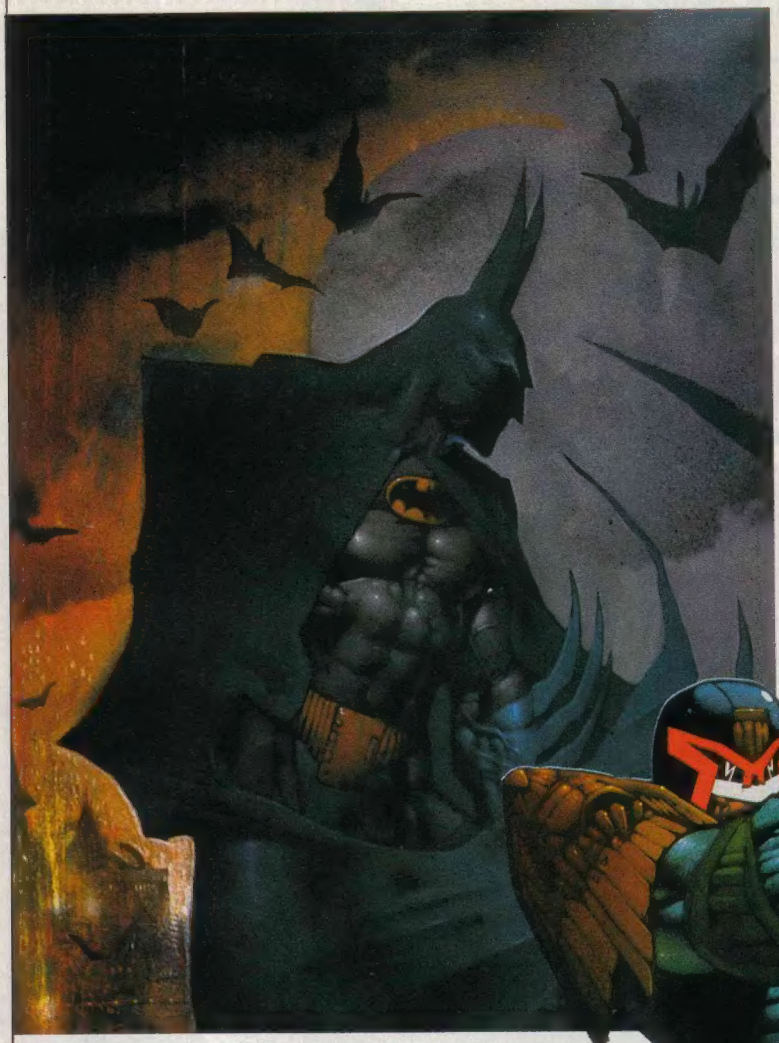
Ginés Sáez Olaya
Mataró (Barcelona)

Tienes toda la razón en que el célebre conejo de la suerte merecía que nos hubiéramos hecho eco de su aniversario. Ahora es un poco tarde para ello, pero confío en que al menos disfrutarás con el artículo que ofrecemos en este número en homenaje a Robert McKimson, uno de los genios de la época dorada de la Warner Bros. En cuanto a la serie de Spiderman que emite Antena 3, efectivamente se trata de un par de lustros. Data del año 1981 y su título original es «Spiderman and his Amazing Friends», en referencia a que el lanzarredes compartía protagonismo con el Hombre de Hielo y Firestar (un personaje creado expresamente para el programa que posteriormente sería integrado en los cómics). Además, en los episodios era frecuente encontrar superhéroes conocidos del Universo Marvel, como la Patrulla-X, el Capitán América, Namor, el Dr. Extraño... y villanos de entidad como Cráneo Rojo, el Duende Verde o Loki. A pesar de que la animación era bastante potable, el programa nunca llegó a despegar, presumiblemente porque el nivel de las historias dejaba muy mucho que desear.

Respuestas breves: José Francisco Callejón (Almería) envía lista de sugerencias, de las que tomamos buena nota. Con los pósters, lamento informarte que no hay nada pensado por el momento. – Edgar y Donovan Dorantes Vértiz, de Toluca, México, solicitan ver artículos sobre autores españoles. Ya nos gustaría, ya, pero tengo que repetir lo de siempre: ¡No disponemos de espacio material para poder abarcarlo todo! – Marc Gras, de Bigues i Riells, Barcelona, se equivoca de dirección. Para conseguir esos ejemplares que buscas, contacta con alguna librería especializada que importe material USA. – Fco. Javier Poyatos, de Gavá, Barcelona, mejor que vuelva a escribir si desea que reproduzcamos su dirección. Lo sentimos, Francisco, pero no fuimos capaces de descifrar tu letra por más que lo intentamos. – Diego Alejandro Someso, de La Coruña, y con él otros muchos amigos, ya ha podido ver complacida su petición de reportajes en torno a la popular serie de TV Dragon Ball. De nada. Y las garras de Lobezno son implantadas, por supuesto. – José Luis Cortés de Naucalpan, México, anda buscando uno o varios coleccionistas de historietas en España que estén dispuestos a intercambiar regularmente cómics y novelas gráficas españolas por ejemplares similares de procedencia mexicana y estadounidenses. Todos los interesados pueden escribir a la siguiente dirección: Apartado Postal número 274-A, Centro Cívico, Ciudad Satélite, CP 53101 Naucalpan, México.

—Miguel G. Saavedra

BATMAN - JUDGE DREDD



¡CHOQUE DE TITANES!

EL HOMBRE MURCIELAGO
Y EL
JUSTICIERO DE MEGA CITY

¡JUNTOS EN UNA ESPECTACULAR AVENTURA!

por
ALAN GRANT
JOHN WAGNER
SIMON BISLEY

ediciones zinco

DC

FORMATO PRESTIGE
68 pags. 750 Pts.

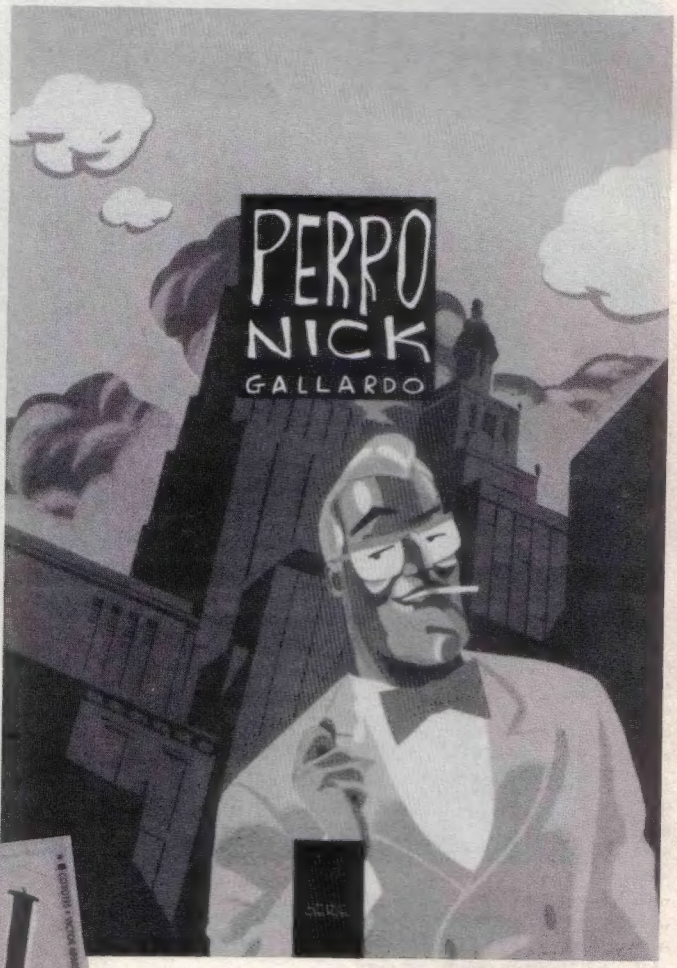
TIERRA DE NADIE

Haciendo patria

Ahí le tenéis, compas, al tío. O sea, está el panorama del terruño falto de todo, en inopia total de producciones propias en la edición, ¿veis?, con todo el mercado abarrotado de usacos, que no es que sea mala cosa, pero sí monótona, ¿no?, y va, el tío, un tal Flores, y, desde las páginas de uno de los media más seguidos, el *Metrópoli* de los de *El Mundo*, ¿sí?, va, el tío, y afirma que la autofotoplagia inútil de Miralles and Ruiz, *El brillo de una mirada*, es una joya de la corona. Para vaciarle los ojos y enviarle a la ONCE, compas, al tal Flores.

No sé si me seguís, o sea, que deciden los de La Caseta, Ediciones Casset, ¿bien?, arriesgarse y marcarse unos puntos editando, a saber: una obra maldita por lo genial (o genial por lo maldita, no sé), de Cava and Raúl, *Berlín 1931*; una compilación de Del Barrio y su estilización de la verticalidad, *León Doderlin*; una antología del color divino y perdido del Gallardo en su cara oculta, perdida y divina, *Perro Nick*; una obra nueva semimusical, excelente a un 30 por ciento, pero algo es algo, y finalmente, ya digo, una autofotoplagia (cuasi pirata de la primera edición de los Fogoneros), *El brillo de una mirada*, esta vez en color de párvula y en desmesurados encuadres, que evidencian la no madurez de Miralles para la puesta convencional (del guión, supongo que lo deducís, mejor ni citarlo).

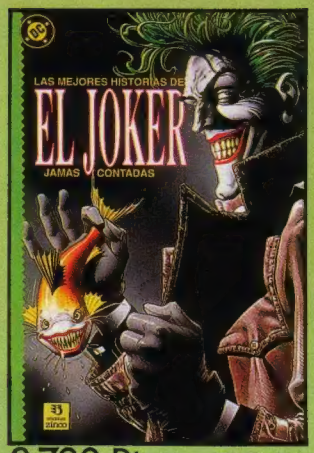
Es decir, tres joyas, una bisutería fina y una baratija basural; y va el tipo, el tal Flores, crítico, o así, y recensiona la basura; olvida el esfuerzo de una nueva editorial que necesita ánimos, pasa de todas las demás novedades y se fija en la basura. Y me pongo, yo, por una vez y sin precedente, en la piel de los editores y puedo llegar a pensar que para qué editar cosas complejas y brillantes; que, visto lo visto, es lo que le gusta, parece, a la gente. Eso es lo que se pensarán los de Casset, y si no, al tiempo. Porque si luego dejan, cansados de editar buenas piezas, la lucha de la calidad, bien fácil que resultará achacarles que se han dedicado a lo tonto. Y hasta lo escribirá el más tonto de los tontos; el tal Flores, por ejemplo.



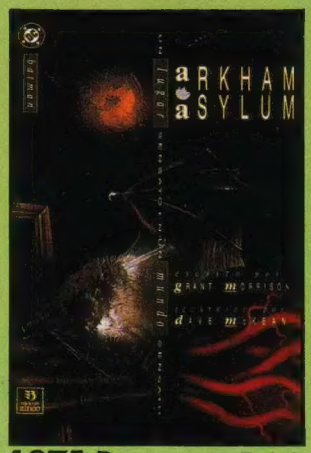
Lo que yo digo: lástima de código deontológico en nuestra profesión. Y es que los que hablamos (algunos hasta sabemos) de historietas sufrimos por los papanatas, los cómicos, los del sobre, los aficionadillos, los juntaletras y, ahora, por los intrusos. Yo, al tal Flores, le haré un caso como el de ayer que ya pasó. O sea, ni su apellido.

—JesúsCuadrado

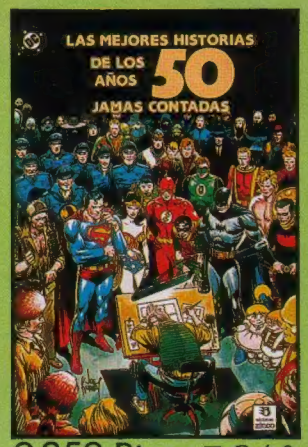
QUE NO FALTEN EN TU BIBLIOTECA



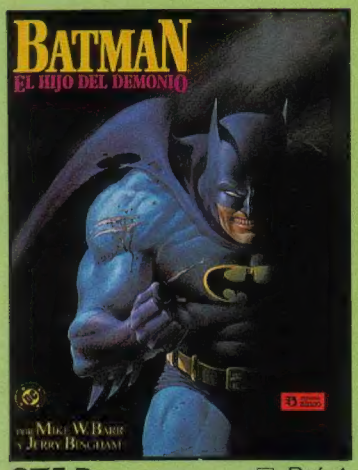
2.700 Pts. ☐ Ref. 1



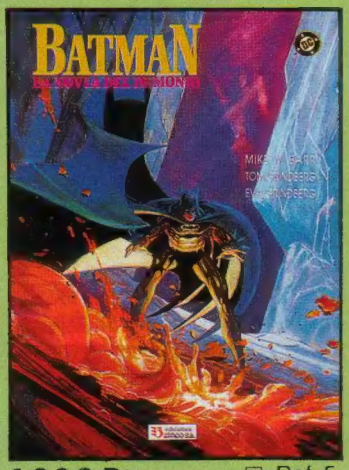
1.975 Pts. ☐ Ref. 2



2.850 Pts. ☐ Ref. 3



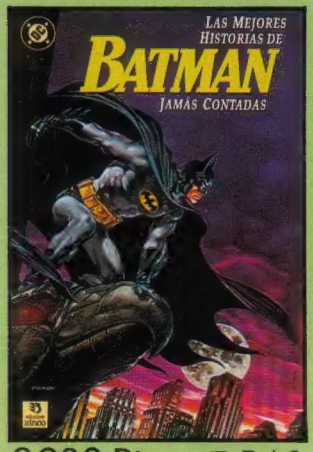
975 Pts. ☐ Ref. 4



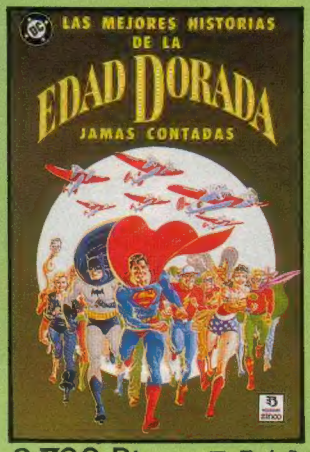
1.200 Pts. ☐ Ref. 5

1.250 Pts. ☐ Ref. 6

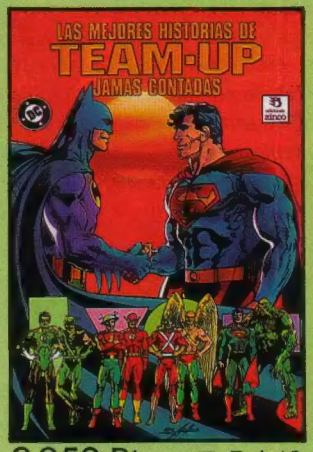
1.950 Pts. ☐ Ref. 7



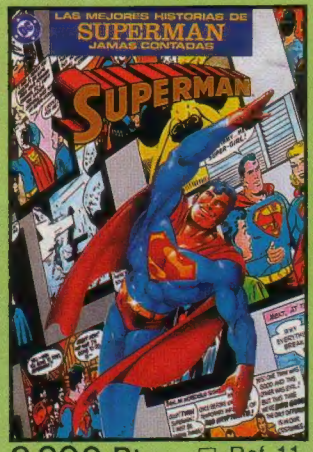
2.900 Pts. ☐ Ref. 8



2.700 Pts. ☐ Ref. 9



2.850 Pts. ☐ Ref. 10

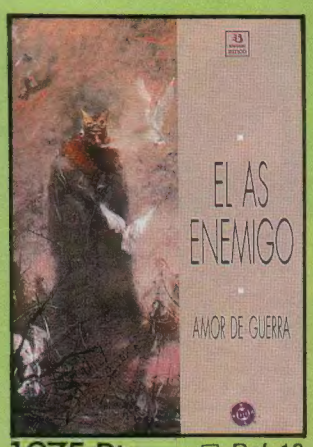


2.800 Pts. ☐ Ref. 11

ediciones zinco

DC

1.600 Pts. ☐ Ref. 12



1.975 Pts. ☐ Ref. 13

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Dirija su pedido a
EDICIONES ZINCO, S. A.
Avda. de Roma, 157, 9.° – 08011 BARCELONA

☐ Ref. 1	2.700 Ptas.	☐ Ref. 8	2.900 Ptas.
☐ Ref. 2	1.975 Ptas.	☐ Ref. 9	2.700 Ptas.
☐ Ref. 3	2.850 Ptas.	☐ Ref. 10	2.850 Ptas.
☐ Ref. 4	975 Ptas.	☐ Ref. 11	2.800 Ptas.
☐ Ref. 5	1.200 Ptas.	☐ Ref. 12	1.600 Ptas.
☐ Ref. 6	1.250 Ptas.	☐ Ref. 13	1.975 Ptas.
☐ Ref. 7	1.950 Ptas.		

FORMA DE PAGO:
☐ TALON BANCARIO
☐ CONTRA REEMBOLSO

GASTOS DE ENVIO: 200 PTAS.

Nombre y apellidos .....
Domicilio ..... Tel.: .....
Cód. Postal ..... Pobl ..... Prov. .....

C a s o s

Hasta el presente, Neil Gaiman sigue su propia estrella

Por STAN NICHOLLS

Tras lograr su primer impacto en 1988 con Orquídea Negra, *de DC, Neil Gaiman se destaca como uno de los creadores de elite del cómic actual. Sus innovadores y eclécticos guiones para* Sandman, *una auténtica fantasía oscura, le han convertido en un superventas. Su trabajo para* Miracleman, *de Eclipse, ha sido igualmente encomiado.*

Sus proyectos futuros incluyen la novela gráfica Sweeney Todd *para Tundra, ilustrada por Michael Zulli, y* Mr. Punch, *con Dave McKean. Gaiman y McKean han colaborado ya en diversas ocasiones. Su versión en color de* Violent Cases *–publicada en blanco y negro en 1987– ha salido a la venta recientemente. Gaiman, cuya energía parece inextinguible en estos últimos cinco años, también está escribiendo un guión cinematográfico a partir de su novela, escrita junto a Terry Pratchett,* Good Omens, *todo un éxito de ventas.*

Siguió brillando con más intensidad.

Pronto la carretera donde yo estaba,

Foto: Beth Gwinn/Cortesía de Neil Gaiman.

Gaiman intenta escribir los cómics que a él mismo le gustaría leer.

los campos, los árboles,

visuales

COMICS SCENE: –Además de cómics, escribes artículos periodísticos, cuentos, novelas y guiones de cine. Para mucha gente, los cómics estarán en el fondo del cajón, en lo que a literatura «respetable» se refiere. ¿Hay algo inherente en su forma que provoque esta reacción?

NEIL GAIMAN: –Puede ser así para algunos. Recuerdo haber hablado con una chica que me decía que era incapaz de leer cómics. No los entendía, y por eso no le gustaban. Leí con ella una novela gráfica viñeta a viñeta, y no sabía qué leer, o qué mirar, en primer lugar. Era como un vacío en su educación. Fue entonces cuando descubrí por primera vez que no todo el mundo puede leer cómics como si se tratara de un segundo lenguaje. Hay personas para las cuales los cómics son difíciles.

CS: –¿Piensas que parte de tus obligaciones a la hora de escribir cómics es hacerlos más comprensibles? ¿Intentas ganarte a los que no los leen igual que a tus admiradores?

GAIMAN: –Todo lo que puedo hacer es ofrecer un trabajo honesto: preocuparme de lo que hago es muy importante para mí. Por ejemplo, en *Sandman* he intentado hacer el tipo de cómic que a mí me gustaría leer. El éxito que haya podido tener se debe sólo a eso. Hay seguramente cinco números de *Sandman* que he escrito o empezado, y que he tirado a la papelera. Una de las razones por las que soy tan tardón para entregar es que desecho un guión si no me satisface. Si un guión no me dice nada, lo tiro a la basura.

CS: –Si no te dice nada a ti, ¿tampoco se lo dirá al lector?

GAIMAN: –Eso es una consideración importante, pero básicamente trabajo para mí mismo. Creo que *Orquídea Negra* tiene puntos fuertes y puntos flacos. Lo más flojo es que intentaba hacer un cómic que gustara a la gente, un cómic que yo pensaba que debía hacerse. Buscaba la aprobación con él. Eso es algo que creo que es juego sucio, y decidí dejar de hacerlo. Ahora sigo mis propias e imaginarias estrellas. Si a los demás les gusta, bien. Pero no tiene por qué gustarles.

»No me suelen agradar los cómics llenos de mujeres de grandes pechos y cargadas de armas aún más grandes. Muchos cómics que se publican actualmente parece que siguen presentando material feo y

se iluminaban con una luz blanca y helada
Entonces se apagó
Podía ver cada brizna de hierba
como un faro que deja de alumbrar
I throw the grain into the air
And I hear it
The sound of wings...
hasta que sólo fue otra estrella.
Estaba de pie en la carretera.
Las noticias no dijeron nada de la estrella, y nunca he encontrado a alguien que hubiera visto un fenómeno similar.
Se aísla en mi memoria, una singularidad.

Arte: Mike Dringerberg y Malcom Jones III/Color: Robbie Busch.

Todo el arte de *Violent Cases*: Dave McKean

Neil Gaiman ve *Violent Cases* como «un puzzle al que le falta una pieza vital, y que no puedes resolver hasta que encuentras esa pieza».

aburrido, que ya lo era cuando empezó a publicarse en 1975 en *Heavy Metal*, o donde fuera. Es una especie de porno blando para los chavalines que no pueden lograr su copia de *Penthouse*. Vale, pero no es mi clase de cómic. No espero que a nadie le guste lo que hago. Pero supongo que a algunos si lo hará. Y aunque esta gente no existiera, yo seguiría escribiéndolos así.

CS: –Una de las razones por la que los cómics son tan interesantes es porque tienden a no respetar los convencionalismos, y a confundir las expectativas de los lectores.

GAIMAN: –Si no confundes las expectativas, tendrás el 95 por ciento de los cómics que se publican. La mayor parte de mi teoría narrativa la desarrollé cuando tenía ocho o nueve años. Incluso entonces me daba cuenta de que hay una trampa esencial en un cómic de Superman cuya portada presenta al héroe en un ataúd, y Lex Luthor a su lado gritando «¡Por fin lo he matado!» Porque sabes que no lo ha hecho. Esa es una historia falsa. De hecho, ni es historia ni es nada.

»Coge *Sandman*. Hay un nivel en *Sandman* en el que lo que pasa a continuación no tiene mayor importancia, pero es la dimensión moral de lo que acontece después lo que sí tiene importancia. Es como navegar: unas veces vas a favor del viento de lo que esperan los lectores, y otras en contra. *Orquídea Negra* es un ejemplo constante de ello. Llega justo al borde del «¡Ah, ya sé lo que va a pasar ahora!», y luego llegamos a cualquier otra parte.

»Habiendo dicho esto, creo que el material que más éxito ha tenido es aquel en el que se han ignorado las expectativas de los lectores, y que cuenta historias que no se han narrado nunca antes, así que nadie puede presuponer nada. Testigos de ello son *Violent Cases* y *Signal to Noise*. Lee las cinco primeras páginas de *Violent Cases* y dime qué es lo que viene a continuación.

CS: –*Violent Cases*, que creaste en colaboración con Dave McKean, parece la encarnación perfecta de tu forma de hacer cómics: narrativa no lineal y un punto de vista muy particular. ¿Cual fue su génesis?

GAIMAN: –Dave McKean y yo estábamos trabajando en una antología de cómic británico que nunca llegó a publicarse. Paul Gravett, de la revista Escape, vino para hacer un artículo sobre esta antología olvidada; y le gustó lo que yo escribía y lo que Dave dibujaba. Nos preguntó si queríamos hacer una tira de cinco páginas para Escape. ¡Guau! Tres semanas más tarde, fuimos a verle y le dijimos: «¿Te acuerdas de aquellas cinco páginas? Pues van a ser una novela gráfica de 48 páginas llamada *Violent Cases*. ¿Te importa?» A su favor tiene que dijo «Vale, adelante».

CS: –*Violent Cases* empezó como una historia corta, ¿no?

GAIMAN: –Había sido concebida como un cuento corto, porque no había visto los dibujos de Dave y no sabía que era capaz de expresarse como lo hace. La escribí como una pieza corta de ficción, dejando huecos del tamaño de ilustraciones en la narrativa. Pero aunque la leas en esa forma, no funciona. Los momentos álgidos están todos en los lugares equivocados.

»Tomé mi cuento y se lo llevé a los escritores de Ci-Fi de Milford, sobre todo, porque aún no le había dado título. Creo que fue Garry Kilworth el que lo leyó y dijo: «Está en el texto, se llama *Casos violentos*». Y yo pensé que por supuesto. Eso es todo lo que conseguí de Milford.

»Se lo pasé a Dave, que lo dividió en páginas. Discutimos sobre el tema. Necesitábamos cambiar cosas y discutirlas. Teníamos montones de argumentos: Dave salía siempre ganando cuando se trataba de

Arte: Dave McKean

Justo cuando los lectores creían que sabían lo que pasaría a continuación en *Orquídea Negra*, Gaiman los sorprende...

dibujos, y yo cuando se trataba de palabras. Fue muy divertido.

CS: –¿Se parece el guión de *Violent Cases* al guión de un cómic convencional?

GAIMAN: –No. Y el guión de *Signal to Noise* no se parece en nada al de *Orquídea Negra*, que no tiene nada que ver con el de «Abrázame», la historia para *Hellblazer* que hice. He ido desde el guión completo, como el que hice para «Abrázame» (página uno, viñeta uno, viñeta dos)... hasta lo que hice con *Breakthrough*, en el iba escribiendo el texto mientras Dave miraba por encima de mi hombro.

»De vez en cuando, pongo en un guión: «Esto es lo que estamos mirando en esta viñeta», pero muchas veces resulta ser: «Aquí es donde estamos, esta es la gente que hay, esto es lo que hacen y esto lo que dicen». *Signal to Noise*, por ejemplo, era un largo ensayo que no tenía nada que ver con la acción, y sí mucho con lo que sentía

Todos el arte y personajes de *Sandman*: © 1989, 1990, 1991 DC Comics Inc.

Arte: Charless Vess

El autor recibió premios y gloria de los círculos literarios por su audaz idea de emparejar a Shakespeare con *Sandman*.

en ese momento. Y *Orquídea Negra* era en esencia un guión cinematográfico. He escrito guiones de todas las maneras posibles.

CS: –El inicio de *Violent Cases* es un encuentro real que tuviste de niño con un hombre que resultó ser el osteópata de Al Capone. Intentas plasmar la impresión de tus recuerdos más que lo que pasó exactamente. Esos recuerdos no son necesariamente precisos, ¿no?

GAIMAN: –Si *Violent Cases* funciona, creo que se debe especialmente a que no son precisos. *Violent Cases* habla de los pozos de la memoria, la trampa de los elefantes.

»Un punto central del libro es una escena en la que Al Capone golpea hasta matar a otros gángsteres en una cena, y todo se ha hecho en base a viejas fotografías. La gente dice: «¿Por qué?», y yo contesto: «Porque es desde donde se reconstruyó, desde la memoria.» La pregunta es que qué es lo que ocurrió en realidad, y qué es lo que he añadido de los programas de TV y las películas que recuerdo.

»Esa escena nunca ocurrió literalmente: tuvo lugar emocionalmente. Una vez más, es jugar con la memoria. Las historias que oyes acerca de Capone se alejan más y más de la verdad, y se tornan extrañas. La primera historia que lees en *Violent Cases*, acerca de que la mujer de Legs Diamond tenía su propia silla eléctrica, es cierta. La historia siguiente, acerca de ataúdes de plata y otras cosa, también lo es, pero he añadido cosas y la he exagerado en algunas partes. Para cuando ves a Capone machacando cabezas con un bate de béisbol, hemos dejado atrás la verdad. La mayor parte de *Violent Cases* fue creada así.

CS: –Has dicho que escribes para ti mismo, pero ¿qué tipo de lectores esperas tener con *Violent Cases*?

GAIMAN: –Hubo un nivel en *Violent Cases* en que quise hacerlo accesible. No accesible a la gente que lee cómics, sino a la gente que lee, simplemente, a la gente que le gusta y disfruta con el arte. Queríamos hacerlo tan bien como pudiéramos, que fuera fácil, algo fuera de los cómics que no llevara tipos vestidos con mallas o animales graciosos. Algunas de las cosas de las que están hechas los buenos cómics, como *Watchmen* o *Maus*, inaccesibles para la gente a la que les tenía que haber gustado. A mucha gente les cuesta entender las metáforas: muchos lectores creen que *Maus* trivializa el Holocausto, porque era con ratones.

»Por eso, *Violent Cases* es casi mayoritario, pero enseguida rebasa los límites de la ficción normal. La diversión en *Violent Cases* es que puedes pensar que es un puzzle al que le falta una pieza vital, y que no puedes construirlo mientras falte. Miras una y otra vez, y no hay formas. Sabías que debajo de uno de esos tres cubiletes había una bola, pero ahora han desaparecido los cubiletes.

A Gaiman no le convence eso de «hacer superhéroes sin hacer superhéroes».

Arte: Mike Dringenberg y Malcom Jones III

Arte: Duncan Eagleson/Vince Locke

En *Sandman*, «lo que pasa a continuación no tiene mayor importancia, pero es la dimensión moral de lo que acontece después lo que sí tiene importancia».

CS: –¿Es algo intencional?

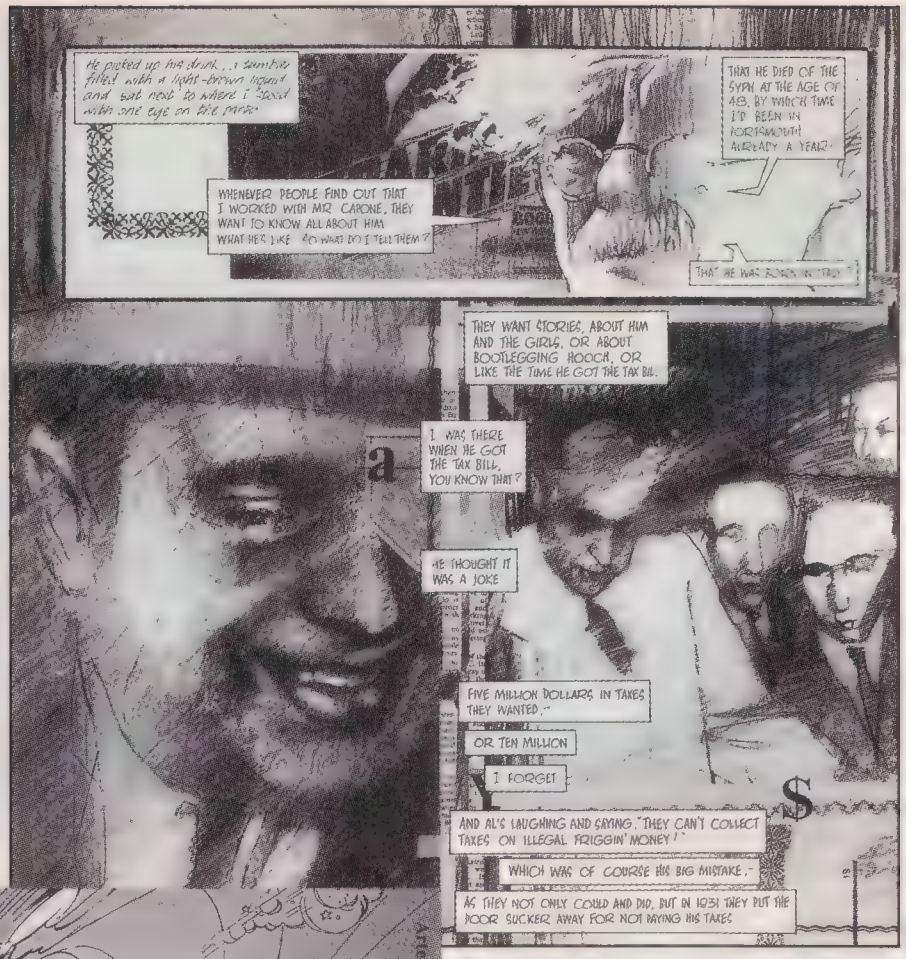
GAIMAN: –Sí, así lo creo. No creo que puedas acercarte a mi trabajo buscando respuestas. Pero vienes a mí con una serie de buenas preguntas. De eso trata *Signal to Noise*. *Signal to Noise* tiene algunas preguntas muy buenas: preguntas que nos han importado a Dave y a mí, acerca del valor del arte y el de la vida; acerca de intentar extraer el sentido del mundo en el que vivimos. Pero habiendo dicho esto, no damos respuestas. Lo único que obtendrás de nosotros es algo en que pensar.

CS: –Tu padre aparece como personaje en *Violent Cases*. ¿Qué piensa él del libro?

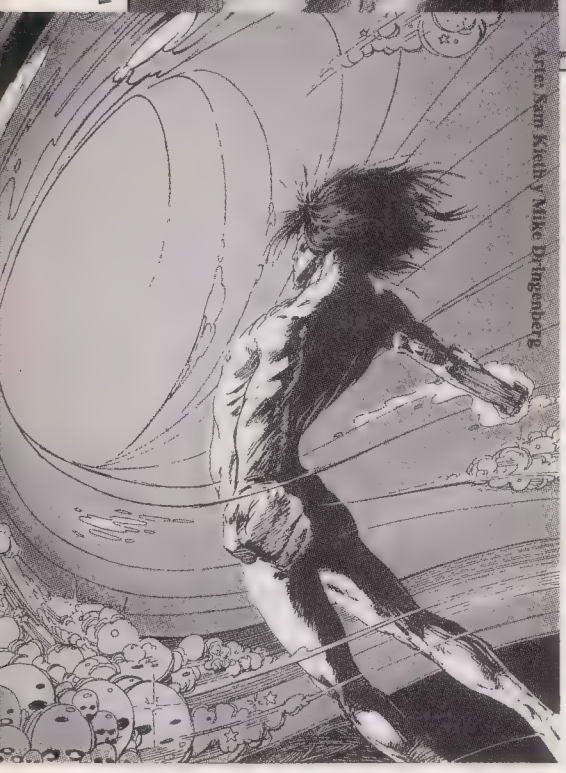
GAIMAN: –Es una buena pregunta. Le gusta. A veces se pone un poco nervioso ante la perspectiva de que la gente sepa que es él. Y no lo es. El narrador de *Violent Cases* soy yo. El narrador de *Violent Cases* es alguien que comparte un par de recuerdos en común conmigo.

CS: –Así que, ¿es Neil Gaiman el narrador de *Violent Cases*, o una suerte de versión alternativa tuya?

GAIMAN: –De alguna forma, sí. Lo que hay que entender es que hay realidades allí, y que suele estar unido, a veces en la misma frase, a las mentiras. Eso es lo que crea la ficción. La analogía que siempre uso es la de un mosaico. Me fascina la


He picked up his drink... a tumbler filled with a light-brown liquid and sat next to where I stood with one eye on the room.
WHENEVER PEOPLE FIND OUT THAT I WORKED WITH MR. CAPONE, THEY WANT TO KNOW ALL ABOUT HIM. WHAT HE'S LIKE. SO WHAT DO I TELL THEM?
THAT HE DIED OF THE SYPH AT THE AGE OF 48, BY WHICH TIME I'D BEEN IN PORTSMOUTH ALREADY A YEAR.
THAT HE WAS BORN IN 1899
THEY WANT STORIES, ABOUT HIM AND THE GIRLS, OR ABOUT BOOTLEGGING HOOCH, OR LIKE THE TIME HE GOT THE TAX BILL.
I WAS THERE WHEN HE GOT THE TAX BILL. YOU KNOW THAT?
HE THOUGHT IT WAS A JOKE
FIVE MILLION DOLLARS IN TAXES THEY WANTED.
OR TEN MILLION
I FORGET
AND AL'S LAUGHING AND SAYING, "THEY CAN'T COLLECT TAXES ON ILLEGAL FRIGGIN' MONEY!"
WHICH WAS OF COURSE HIS BIG MISTAKE.
AS THEY NOT ONLY COULD AND DID, BUT IN 1931 THEY PUT THE POOR SUCKER AWAY FOR NOT PAYING HIS TAXES

Violent Cases: © 1987 Neil Gaiman y Dave McKean



Artes: Sam Kieth y Mike Dringenberg

Hasta el presente, Gaiman y *Sandman* siguen su propia e imaginaria estrella.

biografía no autorizada, y las cosas terribles que puedes hacerle al sentido de la realidad de la gente cuando te sientas, les miras a los ojos y les cuentas una historia.

»Una de las piezas de prosa de las que más orgulloso estoy de haber escrito es una que hice el año pasado, llamada *Asesinato misterioso*. Tiene lugar en el Cielo y en Los Angeles, y empieza con la frase: «Esto es verdad.» Y por supuesto, no lo es. Es una maravillosa colección de mentiras. Hice algo parecido cuando escribí mi biografía para la cubierta de *Orquídea Negra*. «A pesar de que se le dijo insistentemente que hiciera las cosas bien, Neil Gaiman se hizo escritor.» Estoy muy satisfecho de esa línea.

CS: –Casi al final de *Violent Cases*, el personaje de Gaiman/Narrador ve una estrella brillante, como un OVNI. ¿Por qué añadir un elemento tan fantástico en una narrativa esencialmente realista?

GAIMAN: –Eso estaba pensado para socavar el suelo que pisas. La estrella es una metáfora de las cosas imposibles que suelen ocurrirles a la gente. Nunca he conocido a nadie que, tras un rato de charla, no quisiera contarme al menos una cosa imposible que les ha ocurrido. Una coincidencia extraña, por ejemplo.

CS: –Hubo un intento de adaptación teatral de *Violent Cases*. No lo hiciste tú, pero, habiendo afinidades entre tus cómics y los guiones de cine, ¿has pensado alguna vez en adaptar alguna de tus obras a otro medio?

GAIMAN: –Estoy en proceso de adaptación, junto a Terry Pratchett, de nuestra novela *Good Omens*, a un guión cinematográfico. Una cosa que estoy aprendiendo es que cada medio es diferente, aunque a primera vista parezcan similares. No puedo recordar ninguna buena adaptación al cómic de una película. Siempre hay discordancias. Sean cuales sean las virtudes de la película, no son las del cómic.

Una experiencia real con alguien que conoció a Capone es el punto de partida de *Violent Cases*.

»Fantagraphics, representando a Monster Comics, llamó para preguntarme si querría adaptar *La parada de los monstruos*, de Tod Browning, a una novela gráfica. Dije que no, y eso fue todo. Pero luego pensé en el por qué me disgustaba tanto la idea de hacer la adaptación -pues creo que es una película notable-; y me di cuenta que lo fuerte de la película, lo que te retuerce las tripas, son los siameses, y los seres deformes, y saber que son personas reales. Ese es el poder de la película. Una vez que se conviertan en dibujos, solo serán eso, dibujos. Ese filme, hecho con efectos especiales, no hubiera sido el mismo.

CS: –Has escrito historietas de superhéroes, por supuesto, pero, ¿es posible en estos días hacer carrera en el cómic sin ellos?

GAIMAN: –Estaba hace poco hablando con un viejo amigo que iba a hacer su primera serie para DC. Me hablaba de todo eso de cómo hacer superhéroes sin hacerlos. Al final le dije: «Mira, la única manera de hacer superhéroes sin hacerlos es no hacerlos.» No les haces gente que tiene que llevar uniformes por alguna extraña razón biológica. Simplemente no los haces. Haces cualquier otra cosa.

CS: –Pero hay autores que han intentado transformar el medio utilizando superhéroes.

GAIMAN: –Frank Miller lo hizo, muy bien. Alan Moore hizo cómics de superhéroes muy sesudos, y cuando llega a cotas como la del anual de Superman, hace el tipo de héroe que te devuelve esa chispa de ilusión que sentías cuando aún no te había crecido la barba.

»Pero al final, los superseres acaban siendo un género mezquino y aburrido. Increíblemente mezquino y aburrido. Puedes usarlos como metáfora. Pero es poquito lo que puede hacerse con ellos.

CS: –¿Qué es lo que estás preparando en el terreno de los cómics?

GAIMAN: –*Signal to Noise* saldrá en álbum, y Dave y yo hemos escrito diez páginas nuevas de historias, y muchas cosas entre capítulos. Y para entonces habré terminado de escribir *Mr. Punch*, y Dave habrá empezado a dibujarlo.

Habrá mucha afinidad entre *Violent Cases* y *Mr. Punch*. Hay muchas cosas más que queremos decir acerca de la infancia, de la violencia, y de la gente. *Mr. Punch* versará sobre esas tres cosas. CS

LAS AVENTURAS DE KEVIN MAGUIRE

Una de las cualidades artísticas más admirables de Kevin Maguire es que odia la mediocridad. A menudo, cuando está dibujando un cómic, pasa horas enteras redibujando algo. Puede que ese brazo quede mejor, o que esa cabeza sea demasiado grande. Y aún así, cuando está terminado, nunca queda satisfecho al cien por cien.

Por desgracia, ese perfeccionismo le hace difícil a Kevin ganarse la vida. Durante su trabajo en la *Liga de la Justicia*, su primer gran encargo en materia de cómics, el esquema mensual se reveló especialmente difícil para él. En su última creación, las *Aventuras del Capitán América*, Maguire ha llegado a ser relevado antes del final de la serie.

En 1992, Maguire comienza un nuevo encargo para DC, una serie mensual que tendrá que ver (o puede que no) con el universo de los *Titanes*. Esta vez, Maguire dibujará y escribirá la historieta, lo que le asegura trabajo para dos años. Sea como sea, su lentitud/perfección seguirá allí. Una cosa es cierta: Maguire nunca haría material de segunda clase. Como muchos otros aspirantes a artista de la historieta, Maguire pasó la mayor parte de su infancia encerrado en su cuarto, aprendiendo a dibujar. No habiendo tenido educación formal en el tema, aprendió a dibujar de la vida misma. «Siempre estaba dibujando a la gente. Tomaba fotografías, y luego intentaba copiarlas exactamente. Estuve haciéndolo hasta el bachillerato. Dibujar personas es una segunda naturaleza en mí. Me gustaba dibujar a Sean Connery mucho, inconscientemente, muchas de las personas a las que retrataba se parecían a Sean Connery.»

El artista Kevin Maguire se ha dado cuenta de que es demasiado perfeccionista.

Foto: Eddie Berganza

Cuando Maguire cumplió los veintiún años, envió muestras de su trabajo a las mayores editoriales de cómics del país, y sufrió los inevitables rechazos de proyectos.

«No iba por ahí llamando a todas las puertas, pero enviaba muestras de vez en cuando, y me las devolvían. Alguna vez

Todo el arte y personajes de Capitán América: © y TM 1991 Marvel Entertainment Group

Arte de *Titanes*: Kevin Maguire/Al Vey/TM y © 1991 DC Comics Inc.

Con su experiencia en la *Liga de la Justicia*, Maguire mira ahora hacia los *Nuevos Titanes*.

estuve muy cerca; de hecho, aún guardo una nota de Denny O'Neill, que por aquel entonces trabajaba en Marvel, diciendo que tenía un trabajo para mí. Pero la cosa no prosperó. No entré de lleno hasta 1985.

»Mi "gran oportunidad" vino cuando envié mi trabajo a Marvel; acababan de empezar con el programa de los "Romita Raiders": contratar a gente que prometía, darles un trabajo de nueve a cinco, salario mínimo, haciendo correcciones y algunas cositas. Era una buena ocasión de aprender sobre la marcha a hacer cómics, conocer editores y relacionarse. Ese fue mi primer trabajo... ¡Luego me dieron la *Liga de la Justicia* en DC!»

Maguire ríe, dándose cuenta de lo sucinto de su cronología verbal. «Kurt Busiek estaba trabajando en algo para DC, y sugirió mi nombre a Andy Helfer como dibujante de lápiz. Hice el primer número de la serie, pero nunca llegó a terminarse. Le llamaron *Wild Card*, y no tenía nada que ver con la serie posterior. Después me ofrecieron *Silver Surfer*, empezando desde el primer número. Yo dije: "Hey, me gustaría hacer *Silver Surfer*. Sería guay." Andy contestó: "Vale, pues te daré la *Liga de la Justicia*." Fue Fabián Nicieza (de Marvel, y coautor con Maguire de *Las aventuras del Capitán América*) quien me persuadió para que hiciera la *Liga de la Justicia*, porque tendría oportunidad de dibujar a muchos personajes de DC, sería mucho más divertido para mí.»

La encarnación de 1987 de la LJA, escrita por Keith Giffen y J. M. DeMatteis y dibujada por Kevin Maguire, pronto se convirtió en la favorita de los fans. La nueva Liga era diferente de sus predecesoras. Sus miembros intercambiaban originales insultos con sus enemigos, más que puñetazos, y sus aventuras estaban llenas de finos "gags" visuales, en vez de interminables escenas de lucha.

Artísticamente, el estilo de Maguire era muy adecuado para el extraño nuevo cómic. Sus personajes tenían su propia identidad visual: Batman nunca sonreía, el Capitán Marvel era un tipo ingenuo en un traje rojo y el Detective Marciano parecía eternamente avergonzado, como si su asociación con semejantes tipejos pudiera arruinar su reputación como superhéroe.

«Me gustan muchos personajes y personalidades muy diferentes. He disfrutado mucho dirigiéndoles como si fueran actores, gente real. Para mí, eso es lo mejor. Este grupo no es el que todos aspiramos a dibujar. Pensaba que dibujaría a Superman, a Batman, a Flash... Pero ningún niño crece pensando que de mayor dibujará a Blue Beetle.»

¿Reflejan los héroes de Kevin alguna persona real?

«Lo hice una vez. Al principio, Max Lord se basaba en Sam Neill, solo en una página. Hasta el día de hoy, la gente viene y me dice "¿Verdad que basaste a Max Lord en Sam Neill?" No he vuelto a hacerlo.»

Maguire duda a la hora de ponderar las dificultades de hacer una historieta como la *Liga de la Justicia*. «Era la primera vez que lo hacía profesionalmente. Cuando dibujaba de niño, lo hacía porque me gustaba. Ahora,

Arte: Kevin Maguire/Terry Austin

La carrera artística de Maguire en la LJA acabó por anquilosarle, pero siguió haciendo portadas para ellos.

tengo que dibujar. He pasado de la diversión al trabajo. A veces tienes que dibujar cosas que no te gustan, como coches, o edificios. Eso era lo más duro: la realidad requerida, y que no se puede recrear.»

La relación de Maguire con la LJA era puramente artística. «No tenía nada que hacer en la parte del guión. Giffen lo escribía, me lo daba a mí, yo lo ilustraba, y se lo pasaba a DeMatteis. Puede que haya un par de líneas que haya sugerido y se hayan utilizado, pero nada más.»

En 1988, Maguire dejó la *Liga de la Justicia* (ahora conocida como *Liga de la Justicia Internacional*) en el número 23.

La oportunidad de dibujar todos los personajes de DC animó a Maguire con la LJA.

Lobo convenció a Maguire para inmortalizar una de sus más legendarias batallas en la portada de L.E.G.I.O.N 92.

¿Cuáles fueron las razones? «Una, que quería intentar otras cosas. Me estaba quedando anquilosado en la carrera. Quería que las cosas tomaran otro rumbo, pero no me había decidido aún. Había otras cosas que quería hacer. Tras la LJ, el editor de DC Jonathan Peterson y yo estuvimos intentando conseguir los derechos de James Bond. Era un proyecto fruto de nuestra pasión, pero no llegó a concretarse. También había hablado con Fabián acerca del Capitán América, y eso fue lo que acabé haciendo.».

Cuando el contrato de Maguire con DC expiró, empezó a trabajar en *Las aventuras del Capitán América* junto a Nicieza. La serie de cuatro números, en formato de lujo, pretendía coincidir con el 50 aniversario del personaje. Era un serial al estilo de los años 40, con situaciones de peligro y sorpresas incluidas. ¿A quién se le ocurrió la idea?

«Supongo que a mí. Querían hacer algo con el Capitán América, y yo dije: "No me interesa demasiado el personaje." Fabián quería hacer algo que acabaría reutilizando para su serie del Nómada, una cosa que tenía que ver con inmigrantes ilegales en México. Quería hacer una historia actual, y yo dije que no sabía el qué. No sonaba mal, pero pensaba: "¿Qué tal hacer algo sobre el origen del Capi, al estilo de aquellos seriales de los años 40, que sea divertido?" Al principio, Fabián receló un poco, porque no veía qué salida podía tener aquello. Le dio vueltas y vueltas y al final dijo: "Oye, podríamos usar a Cráneo Rojo, y podría ser verdaderamente divertido."

A diferencia de su trabajo con la *Liga de la Justicia*, Maguire se metió de lleno en la creación de *Las aventuras del Capitán América*. «Fabián y yo nos fuimos al sótano de mi casa, y lo llenamos con diseños. Desde el número uno, escribimos todo lo que iba a pasar, del principio al fin. Era una forma interesante de hacerlo.

En cuanto se nos ocurría alguna idea, se la explicábamos al otro, y la íbamos apuntando, para tener algo que ofrecerle al editor. Luego yo lo dibujaría, puede que cambiando algo, pero consultando primero a Fabián. Luego escribíamos el diálogo.»

Por desgracia, Maguire no fue capaz de acabar el último número del Capi debido a diferentes razones, autoimpuestas algunas de ellas.

«Era como un bloqueo artístico, una montaña que había creado yo mismo. Quería que fuera mi obra maestra, lo hice lo mejor que pude y supe, pero mi cabeza repetía una y otra vez: "Nunca lo podrás hacer exactamente como tú quieres." Era

El grupo de la *Liga de la Justicia* «no es de los que uno aspira a dibujar».

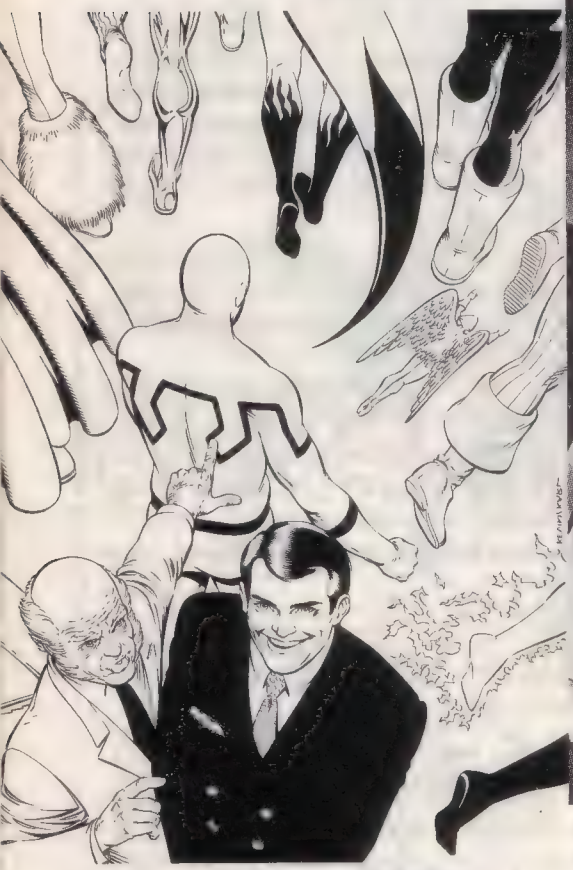
Arte: Kevin Maguire/Karl Kesel

Todo el arte y personajes asociados de *Legion, Lobo, Aquaman, Liga de la Justicia:* TM y © 1991 DC Comics Inc.

físicamente capaz de terminar la serie, pero en este estado mental, jamás hubiera podido hacerlo. Finalmente, me dijeron: "Mira, nos parece que no serás capaz de acabarlo." Era culpa mía, pero aprendí una lección muy valiosa: no te metas en algo con tanto empeño, no pienses que nada es lo más importante que estás haciendo. Si no me lo hubieran quitado, aún seguiría trabajando en él.»

Los meses siguientes fueron de mucho ajetreo para Maguire. Además de acabar una serie de portadas para Aqua-

Arte: Kevin Maguire/Karl Kessel



Parece que los miembros de la Liga han descubierto que Max Lord no es Sam Neill.

Todo el arte de Capitán América: Kevin Maguire/Terry Austin.

El estilo de serial años 40 hizo de *Las aventuras del Capitán América* algo muy divertido para Maguire y Nicieza.

man, dibujará el anual de este año de The Hulk. Ha empezado a trabajar recientemente para su nueva serie en DC, que se estrenará a finales de año.

«¡Voy a hacer una serie mensual de nuevo! Voy a escribirla y a crear los personajes. Espero que eso me ayude, que pueda hacer las cosas que de verdad me gustan.»

«De momento, planeo ligarlo al universo de los *Titanes*, pero tendrá su propia historia. La mejor idea para un título que tengo por el momento es *Rogue Titans*, pero no lo sé aún. Será un cómic de grupo, me gustaría hacerlo como una trilogía, al menos durante los dos primeros años: tres arcos con ocho capítulos cada uno. Quisiera que el octavo capítulo fuera un número especial doble, pero con una transición suave. No quiero finales o principios abruptos.»

Espoleada nuestra curiosidad sobre el nuevo proyecto, Maguire se calla como una tumba, pero deja caer algunas pistas sobre los personajes. «El protagonista será una especie de cruce entre Kurt Russell y Bugs Bunny. Habrá un personaje eléctrico; me parece que se llamará Voltio. Tenemos un tipo que se llama Sherman: un cyborg con una especie de tanque a su espalda.

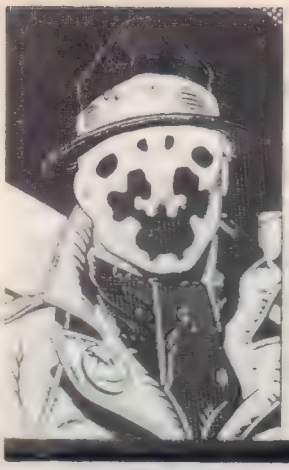
»Ya se sabe, parece tonto hablar de estas cosas, pero se trata de cómics; estamos aquí para eso. Tendremos un personaje a lo Jackie Chan, Midnight Devil. Lleva un traje muy elaborado, lleno de gadgets. Habrá también una chica bajita y tan fuerte como Superman. No quiero que el personaje más forzudo del grupo sea un tío cachas. Esta chiquita será una auténtica rompehuesos: no sé aún cómo llamarla.

Aunque Kevin Maguire planea dedicar dos años a esta nueva serie, ya tiene el ojo puesto en el futuro.

«Me gustaría dirigir una película, si esto es lo último que hago en materia de cómics. No es que no me guste hacerlos, pero siempre he soñado con ser director de cine. Pienso en mis personajes como si fueran de una película, y si digo: "Hey, esto podría ser una gran película", por algo será.»

Todo el arte de Kevin Maguire

Las portadas de Maguire para Aquaman añaden profundidad al héroe.



ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

AMPLIO STOCK COMICS ZINCO

ULTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA

LIBRERIA Imágenes Comics

TODO EN EL MUNDO DEL COMIC

C/. Pelayo, 14 • Tel. (96) 352 05 73 • 46007 VALENCIA

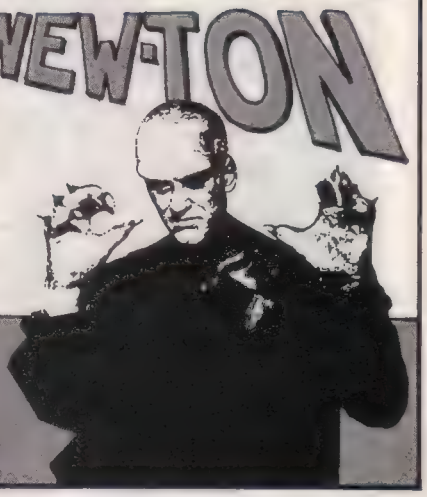
MADRID COMICS

GRAN STOCK EN COMICS DE TERROR Y CIENCIA FICCIÓN

SILVA 17 • 28004 MADRID • TELEFONO: 5591602 • FAX: 2479459

PIDA CATÁLOGO DE VENTA POR CORREO:

CAMISETAS LIBROS DE TERROR Y COMICS BOOKS

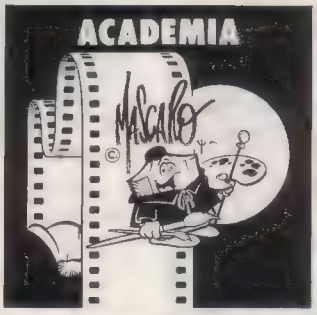


RIERA ALTA, 8
BARCELONA,
08001
TEL.: 329 34 66

•COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
•JUEGOS DE ROL
•TEBEO ANTIGUO
•GRAN STOCK
•SERV. CORREO

Ateneo COMICS • ROL

COMPRA-VENTA
ABIERTO SOLO TARDES
C/MARTINEZ DE VELASCO,25
TEL. (96) 5212673
03013 ALICANTE



DIBUJOS ANIMADOS
EFECTOS ESPECIALES
ILUSTRACION COMICS

- MATRICULA ABIERTA TODO EL AÑO
- CURSOS DE VERANO
- BOLSA DE TRABAJO

SEMINARIOS PARA COLEGIOS PUBLICOS, PRIVADOS, INSTITUTOS

Pl. Ramón Berenguer el Gran, 1, 3º 3ª
08003 BCN - METRO JAUME I
☎ 319 83 16

VEN, VEN... ACERCATE A LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA DE LA ZONA SUR DE MADRID

C/. PARQUE VOSA, 8
(FRENTE MULTICINES)
A 30 SEGUNDOS ESTACION RENFE MOSTOLES

Mercacomic Móstoles

CAMBIO - COMPRA - VENTA

LIBRERIA

COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS
•
JUEGOS DE ROL
•
CAMISETAS

Juan Pablo Bonet, 20
Tel. 37 95 97
50006 ZARAGOZA
(ESPAÑA)

RITOS DEL PASADO

En los años 60, Arnold Drake creó a Deadman *y a la* Doom Patrol. *Y después, los mató...*

Por DREW BITTNER

En 1964, un nuevo y extraño grupo de superhéroes saltaba a la arena. Monstruosos e inadaptados, su jefe era un misterioso científico en una silla de ruedas. Eran odiados y temidos por el mundo que luchaban por salvar.

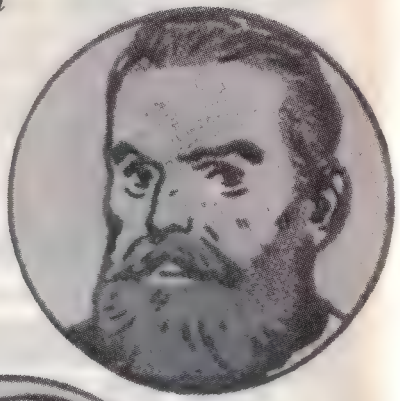
No, no son ellos.

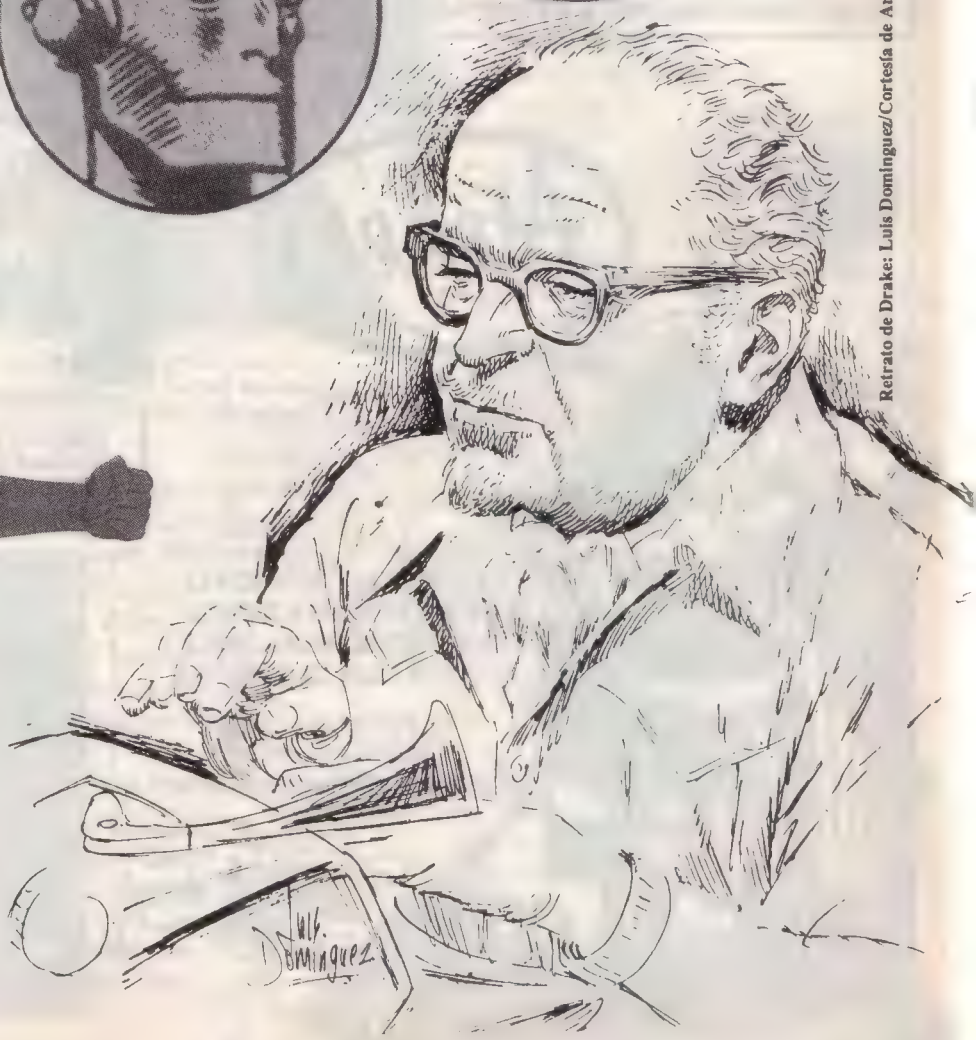
Eran la *Doom Patrol*, la Patrulla Condenada, el superequipo de DC Comics creado por Arnold Drake.

«El editor Murray Boltinoff quería algo con continuidad, en la línea de *My Greatest Adventure*–recuerda Drake– Era un viernes por la tarde, y lo quería para el lunes por la mañana. Tenía un fin de semana para crear a la *Doom Patrol*. Había pensado antes acerca de un grupo de seres deformes, liderados por un científico de renombre, que lucha por la justicia. Todos tienen poderes, pero no les gusta tenerlos, ya que la gente les odia porque son diferentes.

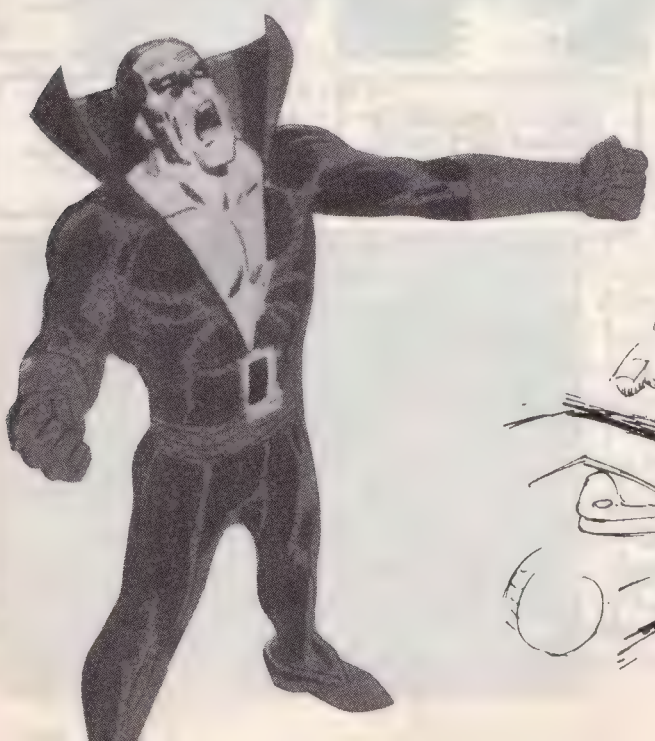
»Bob Haney estaba con los guionistas, y le pregunté "¿Estás ocupado? Hagamos una cosa juntos, y luego nos repartimos el cheque." Bob y yo creamos el primer cómic de la *Doom Patrol*, y así empezó todo.»

El Hombre Negativo fue el primer candidato de Drake para este extraño





Retrato de Drake: Luis Dominguez/Cortesía de Arnold Drake



Arte de Deadman: Neal Adams

Todos los personajes de Doom Patrol y Deadman: TM y © 1991 DC Comics Inc.

nuevo equipo. «Larry Trainor vino primero, luego Rita Farr. Cliff Steele lo creamos entre los dos. En el grupo había una mujer, porque parecía que los superhéroes eran personajes de acción, que tenían que ser sólo hombres. Una mujer les hacía parecer más una familia; ayudaba al equilibrio y la unidad, especialmente con alguien como Steele, que parece estar siempre de mal humor.

Pisándole los talones a la *Doom Patrol* llegó el grupo de héroes marginados de Marvel, los *X-Men (La patrulla X)*. Aunque los dos grupos son muy parecidos, Drake sale al paso de la idea que otra editorial «tomó prestadas» sus ideas.

«Es una coincidencia. Entre ambos grupos sólo hubo un mes de diferencia. Los *X-Men* eran prácticamente una fotocopia de la *Doom Patrol*, pero el cómic salió demasiado seguido del mío como para poder afirmar que me plagiaron. Estas cosas suelen pasar.»

Aún mejor que crear un grupo de héroes era la oportunidad de hacer con ellos lo que quisiera. Puede que porque Drake tenía más libertad creativa trabajando con Boltinoff que con cualquier otro editor de DC, Marvel, u otras compañías.

«A algunos no les entusiasmaba trabajar con Boltinoff, por el motivo que fuera. A mí me gustaba trabajar con él, porque tenía la costumbre de darles a los guionistas libertad plena. Te llamaba y preguntaba "¿Qué hacen estos tipos?", se lo decías y eso era todo. Los editores de DC Mort Weisinger y Jack Schiff les dictaban a los guionistas las ideas, cosa que a mi nunca me gustó. Yo quería sentarme, calentar la máquina de escribir y adelante, no como hacían aquellos dos.»

«Stan Lee era para Marvel lo que Weisinger para DC. En Marvel, los guionistas esperaban a que Stan tuviera la idea: él escribía los primeros números de un cómic, y luego se lo pasaba a otro. No podría haber inventado la *Doom Patrol* ni ninguna otra cosa en Marvel, porque no creo que a Stan le entrara en la cabeza tratar a los demás guionistas como iguales.»

Unos años más tarde de haber creado la *Doom Patrol*, Drake se vio en la circunstancia idéntica de tener que crear de la nada un personaje para rellenar un título. Lo que sacó de la manga dejó de piedra a su editor, y casi no se publica. No es que la idea estuviera pasada de rosca: es que era simplemente macabra.

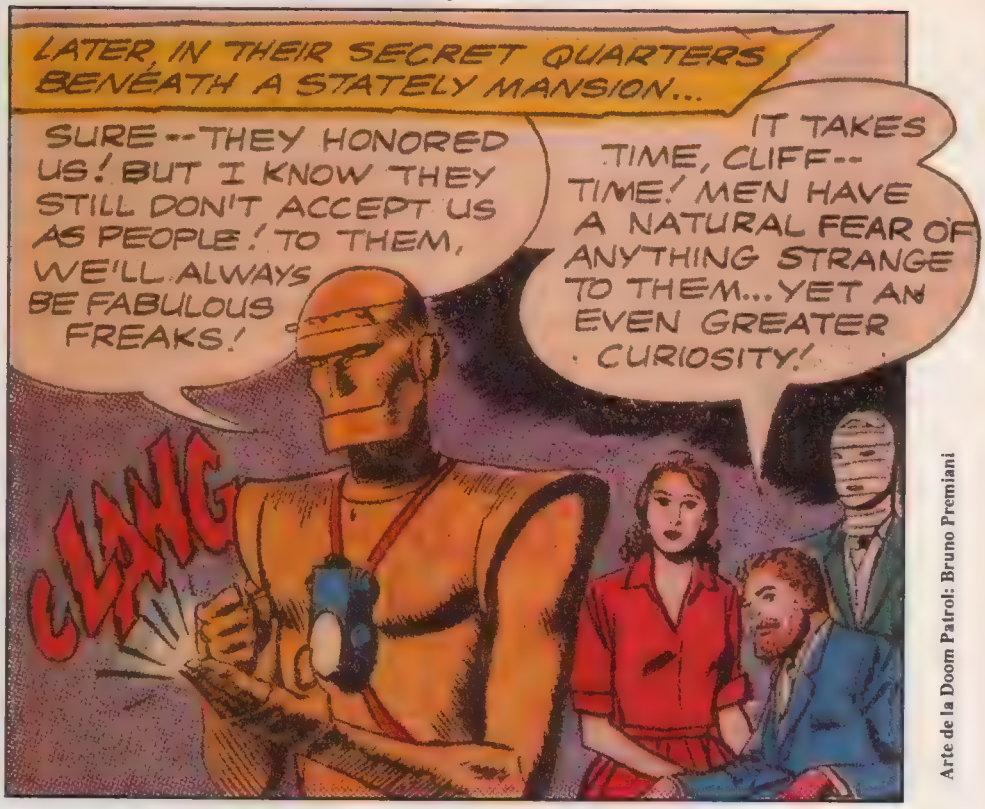
«*Deadman* empezó de una forma parecida a la *Doom Patrol*. Era jueves o viernes, y el editor Jack Miller vino a decirme que tenía problemas con *Strange Adventures*.»

»"Necesita una identidad, algo que enganche a los lectores", me dijo. La idea se me ocurrió durante el fin de semana, y se la conté a Jack. "Sé que dirás que no tiene sentido, pero quiero llamarlo *Deadman* (Hombre Muerto)." Me dijo que nunca lo aprobaría el Comics Code. Lo escribí, hasta dibujé a Boston Brand con su espectral uniforme, y expliqué por qué me parecía adecuado el nombre. Jack le echó un vistazo, se lo llevó a la gente del Comics Code, y se peleó para que lo aprobaran. Así fue.»

«Carmine Infantino hizo la primera historia de *Deadman*. Me enseñó su trabajo y me preguntó qué me parecía. Era precioso, de lo mejor que había visto, pero le dije que tenía que exagerar la nariz de Boston. Brand era un artista de circo, duro y atlético, ¡no tenía por qué parecerse a Clark Gable! Carmine decidió que tenía razón y rehizo la nariz.»

«Era difícil crear a *Deadman*, porque tenía que impresionar a la gente. Tienes que hacerlo siempre, sobre todo cuando pisas nuevos terrenos. Había historias controvertidas que quería contar. Esas historias nunca llegaron a hacerse, porque yo no estaba allí para luchar por ellas.»

Otros guionistas se encargaron del personaje, mientras Drake empezaba a tener problemas con las altas esferas de DC. Como las ventas de la *Doom Patrol*


LATER, IN THEIR SECRET QUARTERS BENEATH A STATELY MANSION...
SURE--THEY HONORED US! BUT I KNOW THEY STILL DON'T ACCEPT US AS PEOPLE! TO THEM, WE'LL ALWAYS BE FABULOUS FREAKS!
IT TAKES TIME, CLIFF--TIME! MEN HAVE A NATURAL FEAR OF ANYTHING STRANGE TO THEM...YET AN EVEN GREATER CURIOSITY!
CLANG

Arte de la Doom Patrol: Bruno Premiani

En un fin de semana, Darke creó la Doom Patrol, un grupo de seres odiados, porque eran diferentes.

THE WORLD'S STRANGEST HEROES!
DOOM PATROL
THIS IS THE ULTIMATE MISSION FOR WHICH I CREATED YOU--THE DESTRUCTION OF THE DOOM PATROL! SUMMON THE OTHERS!
YES, MASTER, I WILL OBEY!

La popularidad de la Patrulla logró que se apoderaran de *My Greatest Adventure*, donde fueron publicados por primera vez.

estaban bajando, parecía el momento adecuado para darles fin. Irónicamente, el fin de la Patrulla y de Drake fueron simultáneos.

«El cómic no iba muy bien, así que pensábamos dejar que los lectores escribieran y votaran para ver si la Patrulla sobrevivía. Me gustaba la idea de matarlos. Primero, porque nunca había hecho algo así. Quería decirles a los lectores que incluso en los cómics, la gente puede morir. Aunque les hemos enseñado que, siendo el héroe, algo así como Rambo, es imposible morirse. Ese es un mensaje negativo para los niños.»

Los problemas de Drake tenían que ver con el vil metal y la perspectiva de una nueva función supervisora en DC, trabajando con el nuevo editor, Carmine Infantino.

«Carmine es un gran artista, pero le habría venido bien un poco de ayuda a la hora de conjuntar las historias. Por supuesto, me ofrecí a ello. Donenfeld dijo que quería seis meses para pensárselo. Además, yo había solicitado un aumento, en lo que estuvo de acuerdo. Cuando el aumento no llegó, lo dejé todo y me marché.»

Todo el arte de Deadman: © 1967 DC Comics Inc.

Arte de Strange Adventures número 205: Carmine Infantino/George Roussos.

Drake tuvo que explicar al editor Jack Miller y al Comics Code el porqué del nombre de Deadman.

Drake ha seguido ocasionalmente las andanzas de *Deadman*, y admite que le duele ver cómo, de alguna manera, su espectral acróbata se ha ido convirtiendo en otro «tipo con poderes».

«No sabían qué hacer con él. Podrían haber investigado el "otro mundo", que es lo que yo había pensado. El misticismo oriental es lo que da vida a *Deadman*: hubo muchas cosas en mi planteamiento que ignoraron. *Deadman* significaba un medio para explorar las religiones comparadas, para ver otras religiones del mundo que no son ni la judía ni la cristiana.»

En la versión de Drake de la otra vida, con diversas facciones políticas a la greña, los buenos no siempre ganan. Boston Brand podía haber sido tanto el Marco Polo del otro mundo como un desfacedor de entuertos sobrenatural. Pero con otros guionistas que tenían a *Deadman* en sus agendas, todo esto nunca llegó a hacerse realidad.

«En parte es culpa mía. Era demasiado impaciente, y salía de estampida en lugar de sentarme a discutir las cosas una y otra vez con un editor que no había entendido el concepto a la primera. Cuando tenía 24 o 25 años, tenía la idea de un cómic del tamaño de una novela, algo así como el *Reader's Digest* en blanco y negro, y llamarlo "novelas dibujadas". Le vendí la idea al jefe de St. Johns Publishing: me contrató para escribir una. Otro chaval escribió la segunda. Teníamos dos, y las pusimos en marcha. Yo le insistí en

Arte: Carmine Infantino.

Drake le dijo a Infantino que el ex artista de circo «no debería parecerse a Clark Gable».

publicar al menos cuatro, si no ocho, porque dos libros desaparecerían tragados por el mercado. Fracasó, como me temía, y fue el fin de la idea. Si hubiera tenido un poco más de empeño y hubiera despegado, tendríamos una forma popular de cómics, y su auge no hubiera sido cosa sólo de nuestros días.»

La obsesión de Drake por los cómics de vanguardia salió a la luz cuando preparó una tira de periódico junto a Bob Kane titulada *Nick O'Tyme*.

«Era una tira sobre detectives muy adelantada a su época, y muy divertida. Hicimos 20 o 30 viñetas, y Bob la llevó al Post Hall Syndicate, y no les entusiasmó precisamente. Bob la guardó en un cajón e intentó olvidarlo, así que me temo que una sola negativa mató a *Nick O'Tyme*. Pero por aquél entonces, estaba ansioso de escribir cómics.»

Drake encontró trabajo en la National, que más tarde se convertiría en DC, haciendo historias para *House of Suspense*, *House of Mystery* y *My Greatest Adventure*.

«Creo que lo primero que hice para DC fue "Batman se encuentra con Julio Verne". Hay una amenaza para el mundo, y parece ser que Verne sabía algo del asunto desde mucho tiempo atrás. Así que Batman y Robin viajan en el tiempo para ayudarle a combatirla. La historia acaba con Julio Verne paseando por una ciudad moderna, para que pueda ver cómo son las versiones modernas de las cosas que predijo en sus libros.

»Después vino "La segunda muerte de Abraham Lincoln". Había leído un montón de historias de esas en las que el personaje se despierta y dice: "¡Gracias a Dios, sólo era una pesadilla!" Mi historia era la de una actor que se despierta reviviendo el asesinato de Lincoln.»

Claro que las cosas no fueron como la seda para Drake en DC, puesto que le parecía difícil trabajar con el editor en jefe de la casa, Mort Weisinger.

«No podía trabajar con Weisinger. Le veía despreciar a guionistas y dibujantes, tratándoles como si fueran escoria. Y entonces, o trabajabas para Mort o no trabajabas en absoluto. No quería verme en ese dilema, y me fui. Sólo volví a DC cuando el poder editorial se había dividido entre Weisinger, Jack Schiff y Murray Boltinoff. Había vuelto antes por la oficina, preparando con Jack algunos proyectos para TV, así que no fue difícil volver para trabajar con él.

»Fue entonces cuando hice *House of Mystery* y *House of Secrets*. También hice *Space Ranger*, pero ésta la detestaba con toda mi alma. Todo el mundo la odiaba, pero Jack pensó que el pequeño extraterrestre podía ser divertido, así que a mí me tocó escribirlo. Hice *Batman* una temporada, y volví a trabajar con Bob Kane, luego volví a *My Greatest Adventure*, y de ahí pasé a la *Doom Patrol*.»

Larry Trainor (El Hombre Negativo) fue el primer héroe creado por Drake para la Doom Patrol.

Comics seleccionados por cortesía de The Greenberger Collection

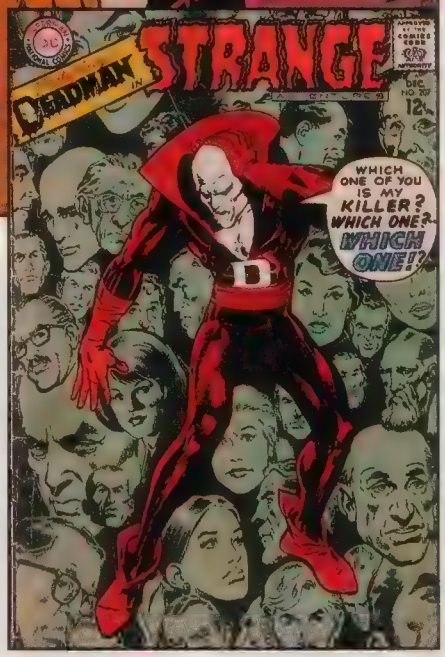
"The DOOM PATROL"--THE WORLD'S STRANGEST HEROES--IN ANOTHER NEW DOUBLE-LENGTH THRILLER!
GREATEST ADVENTURE
CLIFF, GET AWAY BEFORE IT'S TOO LATE!
NO, I'VE GOT TO DESTROY THIS THERMAL UNIT BEFORE IT BURNS EARTH TO A CRISP...
...EVEN IF I'M DESTROYED WITH IT!

Arte de Greatest Adventure número 82: © 1963 National Periodical Publications

A Drake le gustó la idea de matar a la Patrulla, cuando las ventas empezaron a bajar.

La libertad artística de Drake estaba bien compensada por el trabajo de Bruno Premiani, que creó el aspecto de la Patrulla y se encargó de los lápices durante la mayor parte de su existencia.

«Bruno era un artista de verdad. Al principio creí que su trabajo despistaría un poco a la gente, pues era muy sofisticado. Tenía un aire muy clásico, muy europeo: por ejemplo, Rita Farr fue en un primer momento una atractiva dama italiana. Las secuencias de acción de Bruno pueden parecer un poco rígidas, pero era un gran artesano, y su dibujo era extremadamente detallado. Su secreto es que adoraba su trabajo, y no todos los dibujantes lo hacen. Con Bruno, se notaba. Fue un verdadero placer trabajar con él, de eso estoy seguro.



Arte de Strange Adventures número 207: Neal Adams

A Drake le disgusta que Deadman resuelva misterios mundanos en vez de los del «más allá».

Las ocasionales ausencias de Premiani en las páginas de la *Doom Patrol* las cubría Bob Brown, que junto a Drake, habían hecho *Challengers of the Unknown*. «Bob era un hombre de talento. Fue piloto en la Segunda Guerra Mundial, pianista y un gran ilustrador.»

Aunque el escritor reconoce no estar familiarizado con el mundo moderno de los cómics, él piensa que las cosas últimamente se han «enfriado». «No se me ocurre una palabra mejor que "enfriado". Por otro lado, como el material moderno no es santo de mi devoción, no es justo que yo lo juzgue.

Lejos de estar inactivo tras dejar el mundillo del cómic, Drake ha seguido escribiendo como director de relaciones públicas de *Resources for Midlife and Older Women*, una asociación terapéutica dedicada a una minoría de personas muy importante, y a veces olvidada. También dirige el Veterans Living Theater, una organización que lucha contra el abuso de las drogas dramatizando la vida de personas que lograron abandonarlas.

Drake no se ha planteado volver a escribir cómics, pero hace notar que una consideración viene antes de las demás.

«Al compositor Sammy Cahn le preguntaron que qué se hacía antes, si la letra o la música. El respondió que lo primero era el cheque. Dejé los cómics porque entonces no se ganaba mucho dinero con ellos. Tenía que compensar mi dedicación económicamente, especialmente cuando quise entrar en el tema a fondo, y conocerlo. Desde entonces, no he vuelto a estar tan en contacto con ellos. Es como un pianista que vuelve a tocar después de diez años: necesitará unas cuantas semanas para practicar y recuperar sus habilidades. Yo necesitaría algo de tiempo para releer los cómics.» «Luis Domínguez, el dibujante, me llama de vez en cuando y me pregunta que cuándo trabajamos juntos de nuevo. Trabajaría con él en cualquier cosa, pero no me veo haciéndolo por amor al arte.» Aunque su aportación al mundo del cómic queda una generación atrás, los fans no le olvidan. «Cuando hago una de mis escasas visitas a alguna convención o una tienda especializada, suelo encontrarme con gente que conoce mi trabajo en *Deadman*, y casi siempre, recuerdan a la vieja *Doom Patrol*. Me gusta: fue especial, fue diferente, y yo disfruté mucho.» CS

LA DIANA HUMANA

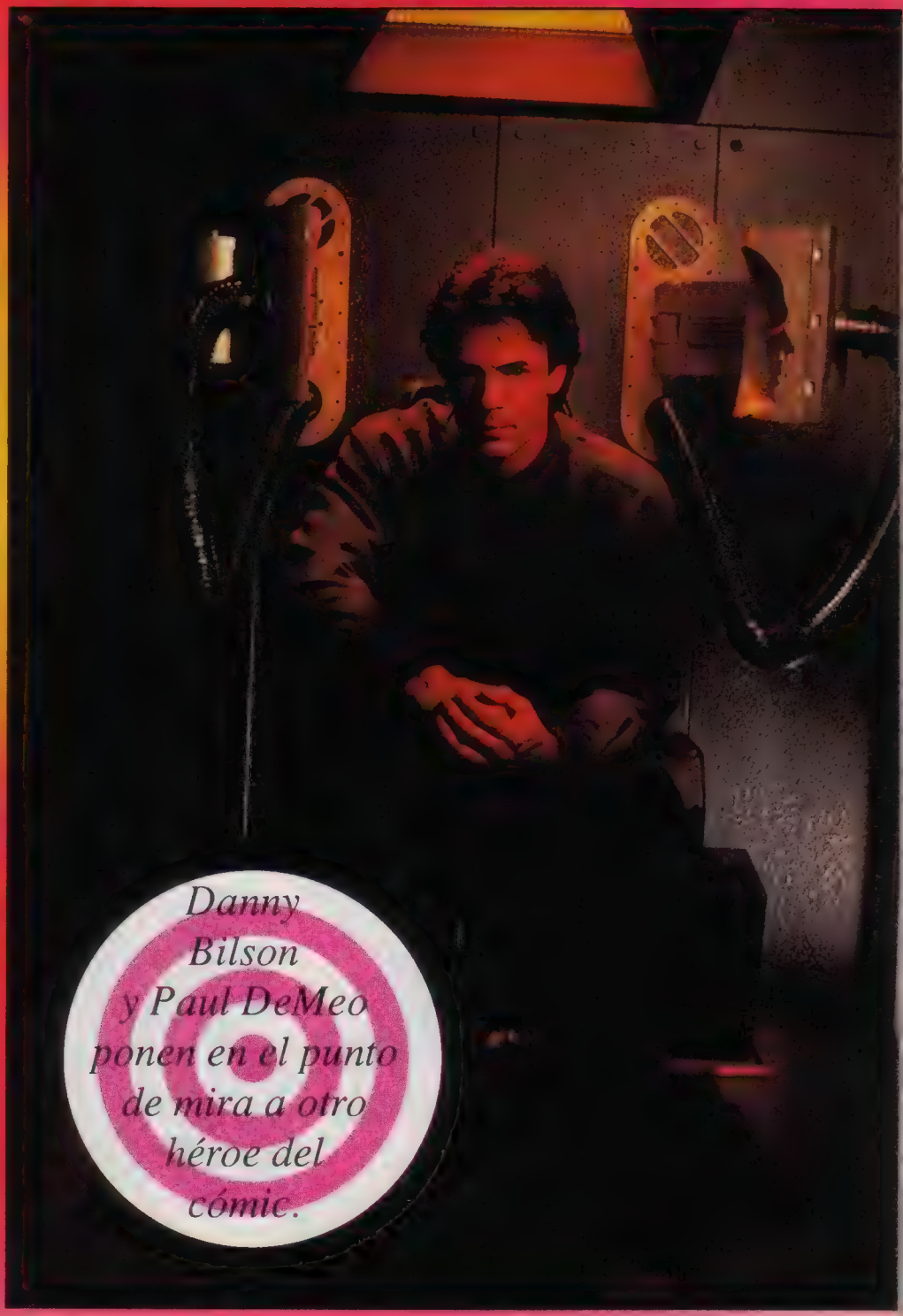
Por MARC SHAPIRO

Los guionistas y productores Danny Bilson y Paul DeMeo son realistas, a veces incluso demasiado. Pero hasta el más veterano de los profesionales del cine y la TV pueden caer en la tentación infantil de querer ser una estrella.

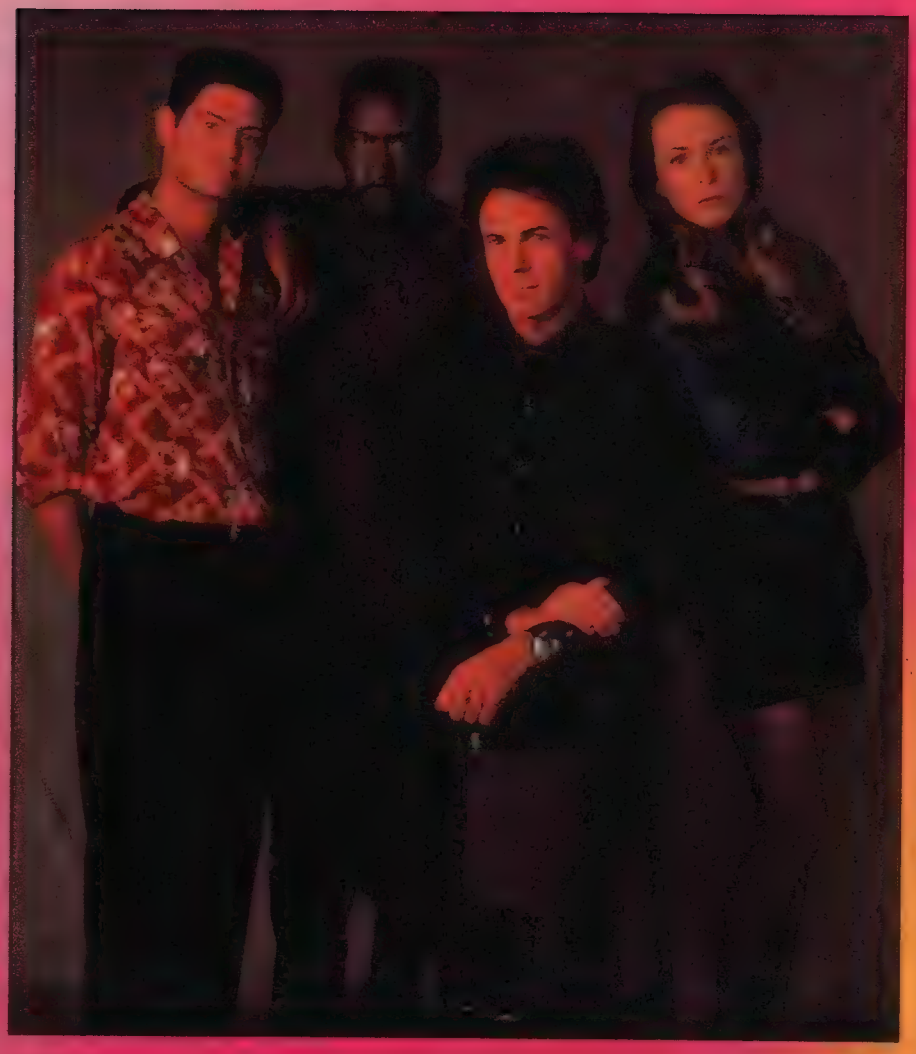
«Espero que consigamos la franja de MacGyver –dice DeMeo, reuniéndose con su "compañero en el crimen" Bilson, en un sofá de su despacho, Pet Fly Productions, ubicado en los estudios Disney– De hecho, cualquier hora de emisión me vendría bien, mientras no sea el jueves por la noche, a las 8.» Bilson y DeMeo mantienen una actitud estoica ante el trompazo que se dio *Rocketeer* y la corta carrera de *Flash* (véanse recuadros), y estudian cuál será la franja de emisión ideal para su nueva aventura televisiva: una serie de siete episodios para la ABC, basada en un personaje de cómic poco conocido: *The Human Target*. Una idea que, descrita por Bilson, parece tener tela para cortar. «Cada semana, alguien intenta matar a una persona, y la misión de la *Diana humana* es impedirlo.»

The Human Target supone algunas cosas más, pero no muchas. Creación del guionista Len Wein, *The Human Target* apareció a mediados de los 70, como «relleno» de cinco páginas en los cómics de Superman. En esta historieta, Christopher Chance es un agente libre, sin poderes, que a través del arte del disfraz, suplanta a una persona amenazada de muerte e intenta llevar al asesino ante la Justicia. Ni más, ni menos. *The Human Target* hizo algunas apariciones y se evaporó en el limbo de los cómics que pasaron a mejor vida.

«Era muy oscura –asegura DeMeo– Hasta los historiadores del cómic tuvieron que forzar la materia gris para recordarla.»

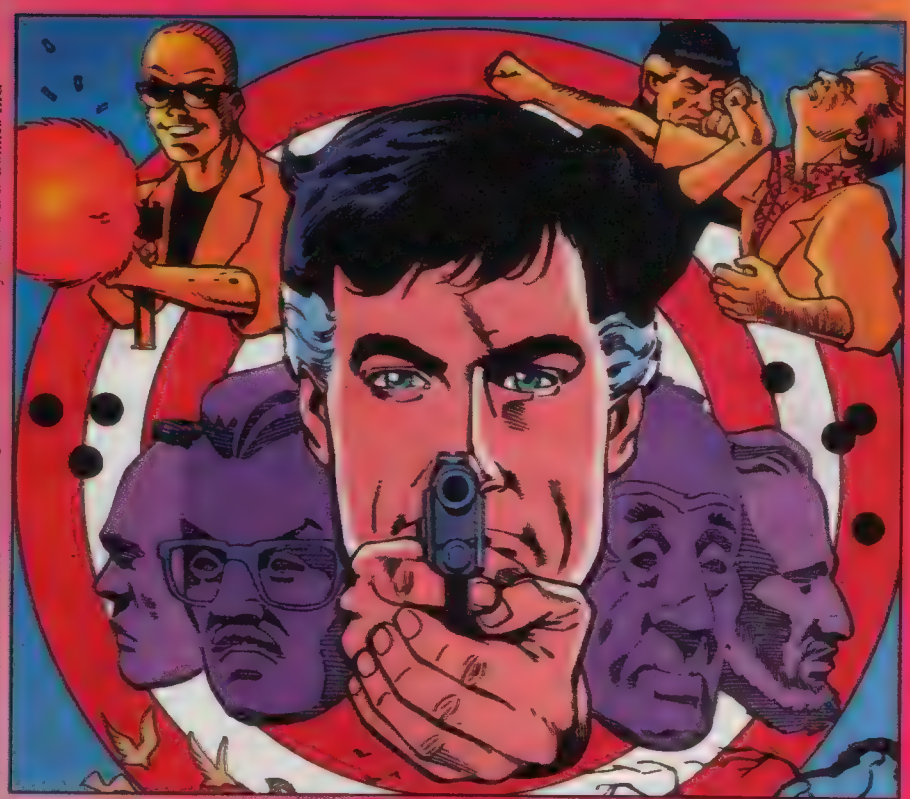


Danny Bilson y Paul DeMeo ponen en el punto de mira a otro héroe del cómic.



Todas las fotos de *Human Target*: © 1992 Warner Bros TV.

Christopher Chance, *The Human Target* (Rick Sprinfield, en el centro) es ayudado por Philo Marsden (Kirk Baltz, izquierda), Jeff Carlyle (S Mi Chester) y Libby Page (Signy Coleman).



Arte: Rick Burchett/Dick Giordano/Color: Juliana Ferriter/TM y © 1991 DC Comics Inc.

La *Diana humana* de DC necesitaba algo de embellecimiento para pasar a la TV.

La gente de DC Comics tiene buena memoria. En 1989, Bilson y DeMeo recibieron una lista de títulos que a DC se le antojaban adecuados para el medio televisivo. *The Human Target* estaba entre ellos.

«Nos gustó el título, y la idea era buena –comenta Bilson– pero no conocíamos el cómic, así que lo leímos. Encontramos que no había mucho más.»

Llevar a la *Diana humana* a la TV requería reestructuración y revitalización.

«Con todos los respetos hacia Len Wein, *The Human Target* era un personaje menor que necesitaba un poco de embellecimiento –afirma DeMeo– DC se preocupa mucho de proteger sus iconos, Superman, Batman o Wonder Woman, pero con *The Human Target* lo único que les interesaba es que sacáramos de él toda la creatividad posible. A cambio obtuvimos plena libertad. Lo único que hemos sacado del cómic es el personaje de Christopher Chance y la idea. A partir de ahí, nosotros hemos añadido una historia de fondo y los personajes secundarios.»

La historia actual nos presenta a Christopher Chance (Rick Springfield), un veterano del Vietnam que, tras sufrir una crisis nerviosa, despierta en un hospital con el deseo de expiar sus culpas y ayudar a los demás, salvando vidas en lugar de quitándolas. Le ayudan en su empeño su antiguo camarada de armas y piloto Jeff Carlyle (S Mi Chester), la coordinadora del proyecto Libby Page (Signy Coleman) y el genio del maquillaje por ordenador Philo Marsden (Kirk Baltz). La *Diana humana* viaja alrededor del mundo, desfaciendo entuertos con su increíble capacidad mimética.

Parece ser que evitar una muerte cada semana será el hilo conductor de la serie. Bilson y DeMeo, junto con otros guionistas, supervivientes de *Flash* (como Howard Chaykin y John Moore), han aportado interesantes ideas para *The Human Target*. En uno de los episodios, ayuda a una presentadora de noticias, amenazada por un evangelista. En otro, entra en una prisión haciéndose pasar por un interno al que quieren asesinar. Otro episodio nos lo presenta persiguiendo a un compañero de Vietnam, que no ama precisamente a un general de Ejército. «Pero hay más que sólo encontrar al asesino antes de que mate –añade Bilson– En el proceso de salvar vidas, Chance cambia tanto como sus "clientes".»

El piloto de *The Human Target* se rodó en 1990. DeMeo lo recuerda como una

Foto de *Rocketeer*: Ron Batzdorff/© 1991 The Walt Disney Company.

Por qué se estrelló el Cohetero

Los autores del guión de *Rocketeer*, Paul DeMeo y Danny Bilson, están convencidos de que la película funcionará bien en vídeo. También están seguros de los motivos que hicieron que el filme no gozara del éxito esperado en la pantalla grande.

«Es puro marketing. Vendieron mal la película, y el resultado es que no supo ser apreciada», dice un cándido Danny Bilson.

Durante los meses anteriores a su estreno, Disney proclamó la adaptación al cine del héroe de Dave Stevens, diciendo que era «diversión para toda la familia». Bilson explica por qué eso fue un error.

«*Cariño, he encogido a los niños* se anunció como una película familiar, y le fue bien; creyeron que con *Rocketeer* también funcionaría. La película llegó a la audiencia "familiar", la gente de menos de doce años y de más de treinta y cinco; pero no atrajo al público de *Terminator 2*: todo el mundo en el grupo de edad de dieciocho a veinticinco años. Si les hubiéramos captado, *Rocketeer* hubiera sido un éxito.»

DeMeo añade que el público de *T2* no se hubiera sentido defraudado. «*Rocketeer* era una película muy entretenida.

Si se hubiera vendido como cinta de aventuras, al estilo *Indiana Jones* o *La guerra de las galaxias*, hubiera logrado mayor eco. Pero los adolescentes y los adultos jóvenes miran los anuncios y no se interesan, porque creen que es una película Disney más.»

La pena es que el corto vuelo del Cohetero ha impedido pensar en una secuela. «A estas alturas, una continuación está abocada al fracaso. La gente de Disney se dejó las cejas con ella. Para nosotros, fue un error publicitario. Calificarla de "entretenimiento familiar" fue el golpe de gracia.»

—Marc Shapiro

Paul DeMeo y Danny Bilson confían en que *Rocketeer* levante el vuelo en el mercado del vídeo.

locura absoluta. «Estábamos rodándolo antes del piloto de *Flash*. Ibamos produciendo *The Human Target* durante el día, y por la noche volvíamos a la oficina para asegurarnos que *Flash* estaba en marcha. Terminamos y nos metimos de lleno con el héroe velocista. *Human Target* estuvo en el limbo durante dos años. La cadena de TV estaba contenta con el piloto, pero quería reemplazar a dos de los actores (Clarence Clemmons y Francis Fisher). Acabamos rodando de nuevo sus escenas con nuevos actores y decorados.»

Lo que sobrevivió intacto al nuevo rodaje fue la psique de Christopher Chance. «La gente no quiere ver a un tipo atormentado cada semana –asegura DeMeo– Esta serie no irá de eso. Pero este personaje es extremadamente neurótico. Tiene un oscuro pasado, y hay cierta tensión y cierta melancolía que le añaden una dimensión como persona. Cometerá errores de juicio. Dejará que sus emociones interfieran en su trabajo. Pero todo viene a unirse en algo muy real.»

Los productores afirman que estos elementos, combinados con un fiero sentido de la independencia -Chance no depende de jefes-, le da a *The Human Target* un toque de cómic negro.

«La serie no pica tan alto como *Flash*. El personaje no lleva uniforme. No es algo fantástico, sino que tiene una base real.

»No hay nada automático en Chris Chance. De él depende decidir qué caso quiere aceptar y por qué. Hace las cosas por sus propias motivaciones, personales y emocionales. No tiene que responder ante nadie ni recibir órdenes. No tiene por qué aceptar todos los casos y puede rechazar el que quiera. Es un agente totalmente libre.»

...Y que los productores saben que ha costado mucho de plasmar en un reparto concreto.

«Muchos actores estaban preocupados, porque el personaje estaría disfrazado todo el tiempo, y a ellos no se les vería –aclara Bilson– Pero nos hemos tomado muchas molestias para que Chance pueda ir sin maquillaje a la más mínima oportunidad. Sabemos que es muy importante para la serie mantener lo más posible la presencia del personaje principal.

»Chance investiga la vida de su cliente antes de decidirse a ayudarle, como máximo escudado en una gafas o simulando un acento falso. Se ve que es él. Pero en algunos momentos, se disfrazará.»

Recrear la habilidad de la *Diana humana* para la imitación de personas fue una de las cosas más difíciles.

«En el cómic, *The Human Target* utili-

Las máscaras generadas por ordenador de Philo son el toque tecnológico para el *Human Target* televisivo.

za los trucos básicos del oficio -postizos, pelucas y narices falsas -reconoce DeMeo-. Pero nosotros queríamos algo más tecnológico, así que hicimos que sus máscaras fueran diseñadas por ordenador. Se utilizan asimismo lásers y métodos de medida muy precisos. Tiene un aire muy actual, que es lo que pretendíamos.»

«Hemos dotado también a Chance de equipo. Tiene una especie de ala delta para volar, y un comunicador extraordinario. Pero ahí acaba todo –ríe DeMeo– No vuela como Superman, ni tampoco es "más rápido que una bala".»

Ambos productores nunca se han alejado mucho del mundo del cómic. Tienen muchos amigos de las viñetas en diversos estados de negociación y desarrollo.

«Estamos muy interesados en dar vida real a Sandman – revela Bilson– No tenemos nada definitivo aún, pero creemos que un superhéroe terrorífico funcionará muy bien en la pantalla grande. Estamos atareados adaptando a Green Arrow a la TV. Intentamos recrear al Arquero Esmeralda para hacerlo más salvaje, más alternativo. Lo que tenemos en la cabeza es una serie social y de ciencia ficción. Howard Chaykin batalla por hacerse con los derechos de American Flagg. Si podemos ponerle las manos encima, creo que podremos hacer algo muy espectacular con él.»

El último intento de Bilson y DeMeo de crear una historia de *Rocketeer* junto a Dave Stevens no ha visto aún la luz, por culpa de lo lento que es Stevens para dibujar.

«No creo que hagamos más historias para el cómic en una buena temporada. Estamos más por la TV y el cine, y es a ellos a los que queremos dedicar todas nuestras energías.»

The Human Target sigue aún en sus mentes. «Esta serie no conlleva el bagaje de efectos especiales que tenía *Flash* –tercia Bilson–. Pero hacer un episodio de una hora que contenga drama, acción, personajes definidos y una buena historia es una cosa muy difícil de hacer. Intentamos cada semana hacer una serie distinta a las demás. Lo que hemos descubierto es que, aunque a primera vista la idea parece limitada, puede dar mucho de sí cuando le das vueltas. El trabajar con Rick ha sido algo delicioso. No le conocíamos de nada, pero está genial en las escenas románticas, y su formación en artes marciales le ayuda a ser su propio doble. Las cosas salieron bien en

Aunque el espíritu de *The Human Target* ha sobrevivido al rodaje, lo ha hecho con la ayuda de sus amigos.

casi todas las ocasiones.» Con la fecha de estreno de la serie sin decidir aún, nos avisan que el episodio piloto no será una sucesión de «flashbacks» e historias de fondo. «Nuestro presupuesto es tan pequeño que no podemos permitirnos ni los "flashbacks" –bromea Danny Bilson– No vamos a machacar a la gente con su origen. Damos información sobre él, pero por lo que el público podrá colegir, lleva varios años en el negocio. Ya es la *Diana humana*.»

La lenta muerte de un héroe veloz

The Flash era la apuesta por una TV de calidad. A DeMeo y Bilson no les gustan las alabanzas postmortem, pero nos comentan los porqués del silencioso final del velocista escarlata.

«Hay varias razones. La serie nunca encontró una audiencia. Empezó en la peor franja horaria posible.

»¿Cómo vas a lograr público, si la gente está pendiente a esa hora de Bill Cosby o de los Simpson? Emitir en jueves fue el detonante.Se dieron cuenta tarde, y pasamos a la noche, con lo que la posible audiencia se despistó», lamenta Bilson.

DeMeo añade que las presunciones pueden ser muy dañinas.

«*Flash* era una serie muy complicada de producir, que necesitaba más tiempo del que suele ser normal. La mitad de las veces, los episodios ya acabados se le entregaron a la CBS uno o dos días antes de la emisión. El piloto y el primer episodio fueron bien.

»Luego estuvimos dos semanas sin aparecer por culpa de los campeonatos de béisbol. En resumen, la gente nunca supo de donde venía *Flash* o adonde iba.»

Ambos conceden que el problema también puede estar en la parte creativa.

«Nos costó mucho salir adelante con algo tan complejo como *Flash*.

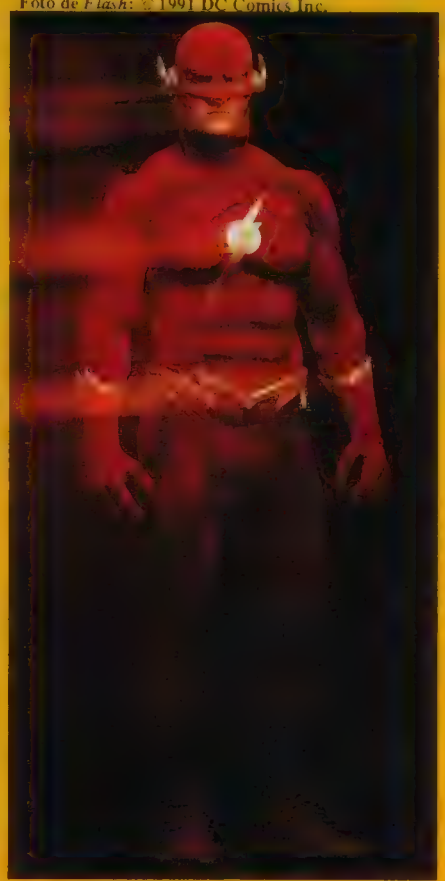
»Lo estábamos haciendo muy bien al final.»

Datos de audiencia aparte, todo el mundo en CBS parecía feliz con la serie. Bilson y DeMeo llegaron a planear la temporada siguiente.

«Teníamos preparados toda una legión de supervillanos. La cadena aguantó hasta el último momento, pero se vio obligada a cancelar la serie. Y no fue muy agradable cuando nos lo dijeron oficialmente. Parte de mí se sentía aliviada, y la otra, desilusionada.»

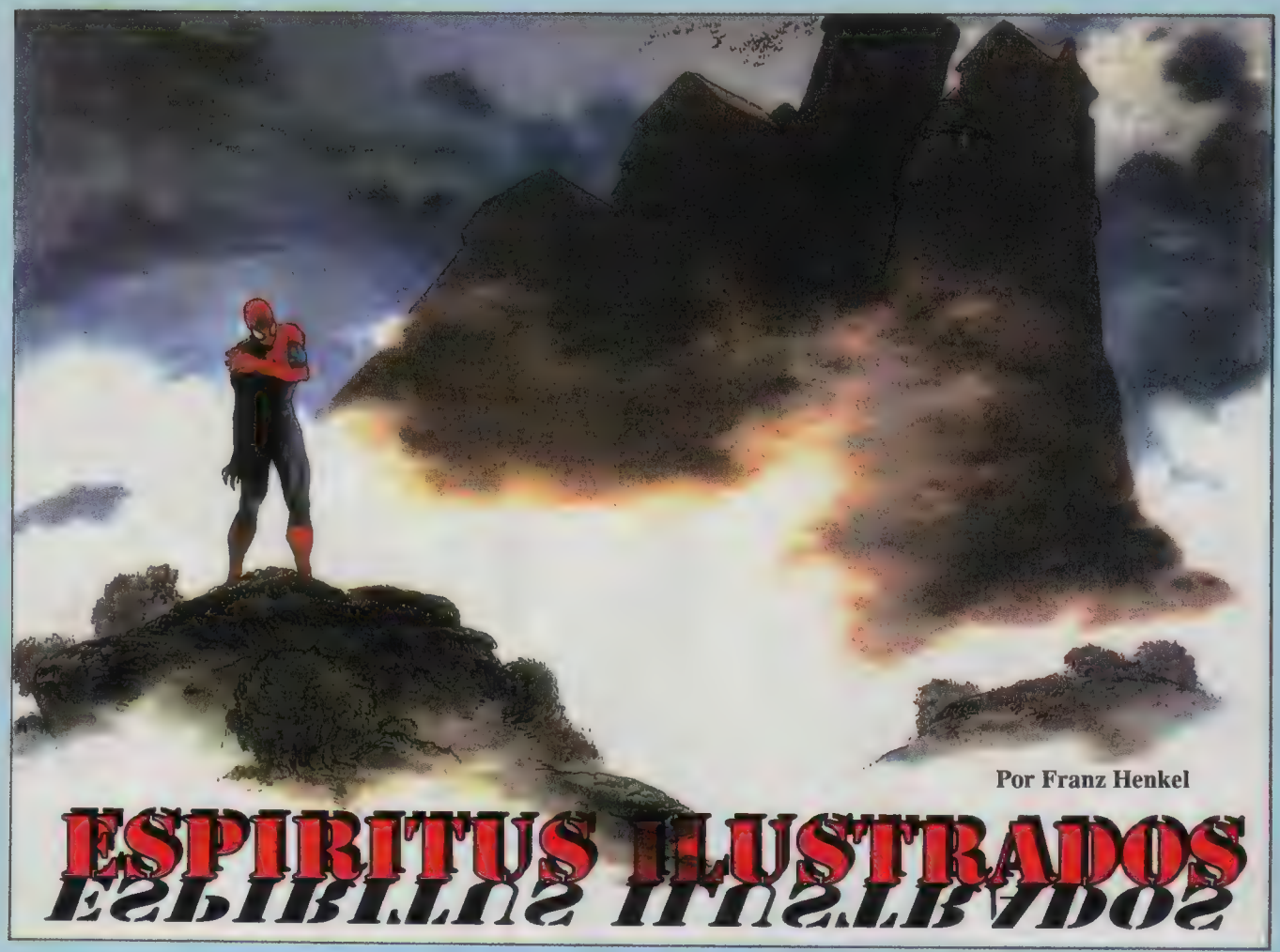
–Marc Shapiro

Foto de *Flash*: © 1991 DC Comics Inc.



Danny Bilson y Paul DeMeo no están muy satisfechos de que *Flash* sólo sea un recuerdo fugaz para los telespectadores.

Todo el arte de Espíritus: Charles Vess



Por Franz Henkel

ESPIRITUS ILUSTRADOS

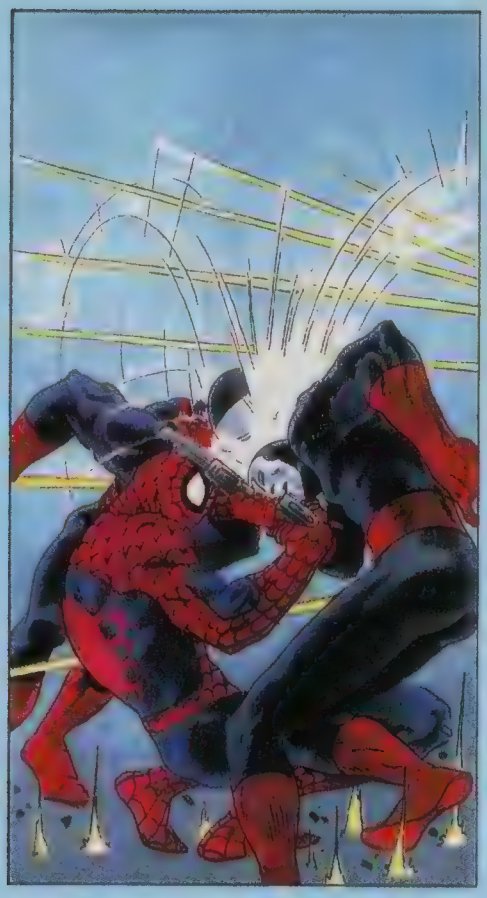
Cuando a Charles Vess le da la fiebre de las Highlands, Spidey marcha de vacaciones a Escocia.

Uno no esperaría esto de él, conocido por sus idílicos paisajes y su arte fantástico. Pero Charles Vess ha estado viviendo once años en Nueva York antes de irse al campo. Vess siempre ha estado más interesado en los árboles, las piedras y los arroyos que en el mundo urbano que suele asociarse con Spider-Man. Pero, aquejado de una cierta nostalgia por la ciudad, ha combinado lo urbano y lo orgánico en una de las historias más atípicas de Spider-Man. Su novela gráfica sobre el Hombre Araña, *Espíritus de la Tierra*, tiene lugar en Escocia.

La relación de Vess con Spider-Man empezó años atrás, cuando compartía el apartamento con Michael Kaluta en Manhattan. «Estaba en el lavabo; Mike estaba al teléfono con Marvel, y acababa de rechazar una portada de Spider-Man. Me preguntó "¿Querrías hacerla tú?" Le dije que no. Estuvo otro minuto al teléfono. "Oye, hay una capa en ella." Bueno, entonces, puede...»

«Resultó que necesitaban la portada de un día para otro. Envié un dibujo lleno de pegotes blancos, y el editor de Marvel, Jim Owsley, me llamó para sugerir que podía pintarla, para tapar los pegotes. Acabé haciendo varias, incluso una de Spider-Man con su traje negro, entre gárgolas. Cuando sacaron el nuevo cómic *The Web of Spider-Man*, la utilizaron para la primera portada.»

Vess hizo también *El grito del Wendigo*, una historia para el número 277 norteamericano de *The Amazing Spider-Man*. Algo después, hizo un borrador de lo que sería *Espíritus de la Tierra*.



HYDRA se libró de las redes del Hombre Araña, y el mucho más lucrativo e interesante Club del Fuego Infernal se cruzó en su camino.

«Cuando Jo Duffy era aún editora de Epic, le envié la historia. Le gustó y se la pasó a Jim Shooter, y allí estuvo criando polvo dos años.»

Vess reescribió su boceto original, y justo antes de su estancia de dos meses en Escocia, lo envió simultáneamente a Al Milgrom, Jim Salicrup y Tom DeFalco, confiado en que lo aceptarían.

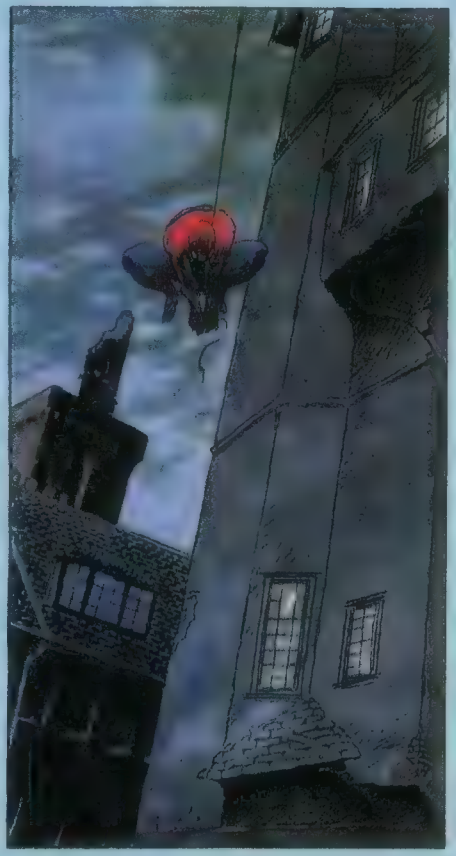
«Supuse que ocurriría. Es de esas cosas de las que piensas "O.K., se hará realidad." Cuando volví, pasé por las oficinas de Marvel. Allí me dijeron que estaba en marcha.»

La historia de *Espíritus de la Tierra* refleja el amor de Vess por Escocia, algo totalmente comprensible si uno conoce el paisaje de Nueva York.

«Tengo una fijación con Escocia. Soy una especie de "escocesófilo". Tengo la "fiebre de las Highlands".»

«Quería una historia que pudiera dibujarse en 64 páginas, que es la extensión que me había propuesto cuando la empecé. Sabía que no quería 64 páginas de dibujos de Nueva York, así que si lo limitaba a seis, podría dibujar el resto tan maravillosas como las había imaginado.

»A veces, cuando llegas de un viaje en avión... Está anocheciendo y la ciudad brilla como un gran juguete, y no puedes esperar a entrar en ella. Así es como quise hacerla. Pero sabía que si tenía que hacer 64, perdería fuerza enseguida. Me cansaría de dibujar ventanas, tuberías, callejones...»



Como sabía que sería una historia larga, Vess combinó sus intereses personales con algo que tuviera atractivo comercial. Lo que al final hace el proyecto coherente es el tema de la magia de la ciudad contra la magia del campo.

«Fue lo primero en salir, y todo empezó a encajar en su sitio. Había otras cosas en mi cabeza, como la película *Local Hero (Un tipo genial)*, y puede que un par de cómics, pero en esencia, estaba haciendo algo que yo quería hacer.»

El problema siguiente al que Vess tuvo que enfrentarse fue crear el conflicto que diera a la historia su acción y su motivación. Necesitaba un villano interesante.

«Bueno, pensé que podía idear alguien que quisiera dominar el mundo, algo significativo.

»Al principio, pensaba en usar a HYDRA, que suele aparecer en Nick Furia, porque siempre me gustaron sus uniformes. Pero un amigo mío, Mark Askwith sugirió el Club del Fuego Infernal. "Tienen unos traje estupendos, te encantará dibujarlos, y las ventas serán mayores".

»Investigué un poco sobre esos tipos

y, desde luego, sus trajes eran imponentes".»

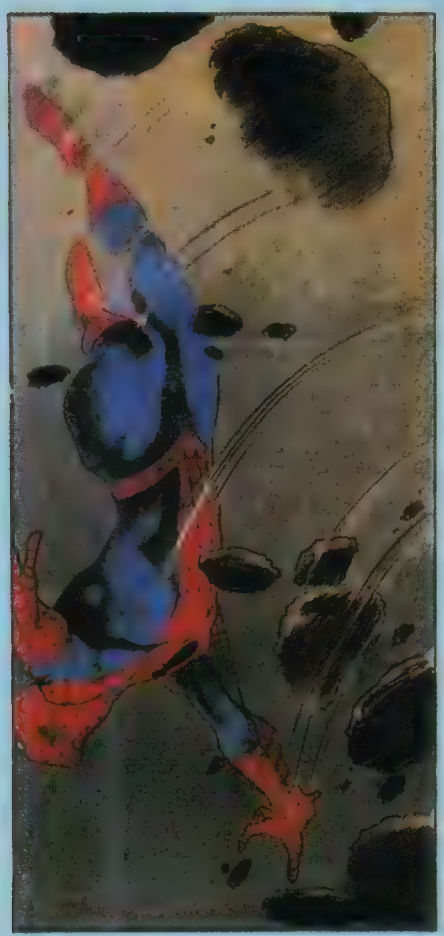
No fue hasta que Vess estuvo viviendo en Plockton, en Escocia, combinando las visitas al pub local con las excursiones por la comarca, que la forma final de la historia vino a él.

«Mientras estuve en Escocia, compré un montón de material de referencia, hice muchísimos dibujos y tomé montañas de fotografías.»

«En la novela gráfica hay una larga secuencia en la que aparece el pub que solía frecuentar mientras estuve allí. Lo hice algo más rústico de lo que es en realidad, pero todos los parroquianos salen retratados con fidelidad. La gente que me alquiló la casa sale también. De hecho, gran parte de la novela gráfica se basa en cosas reales de Escocia. Sólo he alterado el paisaje haciendo los castillos más grandes y oscuros.»

«Cuando volví, estaba listo para empezar a dibujar, pero había unos cuantos cambios en el mundo de Spider-Man. Para entonces, Peter Parker estaba casado, y había vuelto a su viejo uniforme azul y rojo. Tuve que retocar algunos detalles de la historia, basados en su traje negro.»

Como Spider-Man estaba casado, Marvel quiso que Vess introdujera a Mary Jane en la historia, algo que en un principio no quería. «Al principio no estaba muy convencido, pero cuando pensé en ello, vi que podía haber algunas posibilidades interesantes a causa del escenario, como por ejemplo ¿qué puede pasar si una mujer como ella entra en un pequeño pub escocés?»



«Spider-Man está acostumbrado a la ciudad, llena de altos edificios donde puede colgarse y balancear. Ahora tiene que bajar al suelo y correr.»

«Mary Jane hereda una casita de una tía lejana, así que Peter y ella deciden ir a Escocia a echarle un vistazo, y celebrar de paso una cuarta (o quinta) luna de miel. Peter está un poco descolgado fuera de la ciudad, en el campo, así que Mary Jane intenta tenerlo entretenido. Ella acude al pub, juega al billar, flirtea, ya sabes como es.

»Pero el pueblo es invadido por todo tipo de monstruos, y cuando Spider-Man intenta averiguar los motivos, descubre que la causa es un futuro miembro del Club del Fuego Infernal que intenta echar a la gente del lugar.

»Spider-Man está acostumbrado a la ciudad, llena de altos edificios donde puede colgarse y balancear. Ahora está en un lugar en el que la casa más alta tiene dos pisos y los árboles son mucho más altos. No tiene de dónde colgarse, y en ocasiones, tiene que bajar al suelo y correr.»

El artista no quiere desvelar el final de la historia, pero recalca que «Peter Parker no es el adolescente siempre angustiado al que nos ha acostumbrado Marvel. Ahora está haciendo trabajo, en sus estudios y sus experimentos. Es mucho más feliz en esta historia.»

De su trabajo en conjunto, Vess opina con mucho humor que es como «una aventura del Tío Gilito, síolo que con dibujos más realistas.»

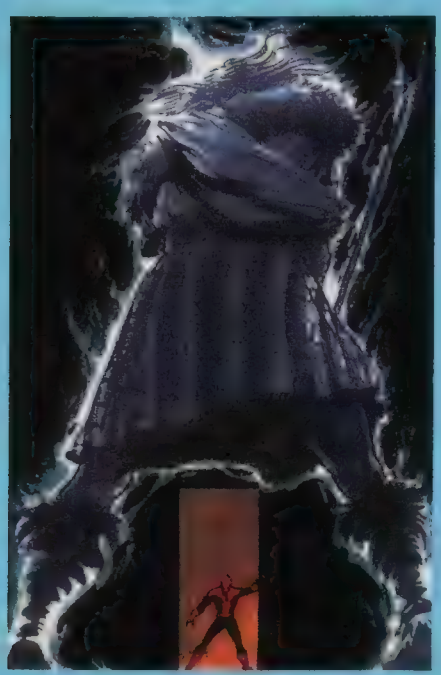
Todo el arte y personajes de Espíritus: TM y © 1990 Marvel Entertainment Group.

Vess siempre ha sido más artista de fantasía que de cómic, y su trabajo en *Espíritus de la Tierra* se ha comparado más a sus ilustraciones para *El sueño de una noche de verano* de Shakespeare que a lo que suele hacerse en los cómics actuales. «Leía a Spider-Man cuando era niño. Para la idea de Spider-Man, hubiera vuelto a como lo dibujaba Steve Ditko, pero mis influencias artísticas son más clásicas, gente como Arthur Rackham o Howard Pyle.»

«Los originales de *Espíritus de la Tierra* son tres veces más grandes que los de un cómic normal, que suele tener 25 centímetros por 40; el proceso de lápiz y entintado es el acostumbrado antes de proceder con el pintado. Por supuesto, los trazos de tinta son mucho más sueltos, y no hay tantas áreas negras.»

«Trabajo con tintas opacas -otra costumbre de mi formación clásica- en lugar de tintes transparentes, que son bastante más difusos; son un método de ilustración pensado para durar lo suficiente como para llegar a la imprenta. Yo trabajo con un método más difícil, porque quiero que los originales duren. Para conseguir verde con estas tintas, has de mezclar azul y amarillo, y obtienes un verde muy vivo, no precisamente el que sale de un color ya preparado.»

Los planes de Vess para las «vacaciones escocesas» de Spider se vieron alterados cuando Peter Parker volvió a su viejo uniforme.



Vess hace notar que la respuesta de los fans a su novela gráfica y su interpretación distinta de Spider-Man ha sido muy positiva.

Otros recientes trabajos de Vess incluyen el número 19 de *Sandman*, junto a Neil Gaiman, que ha resultado galardonado con el prestigioso World Fantasy Award; una historia de fantasía, *Cuentos morganáticos* con Elaine Lee; la portada de *Cheval Noir 11*, de Dark Horse; y el tercer volumen de *Los libros de la magia* de DC, repitiendo el tándem con Gaiman.

A estas alturas, Vess no sabe si volverá a hacer una historia con Spider-Man o una colección con otro superhéroe popular.

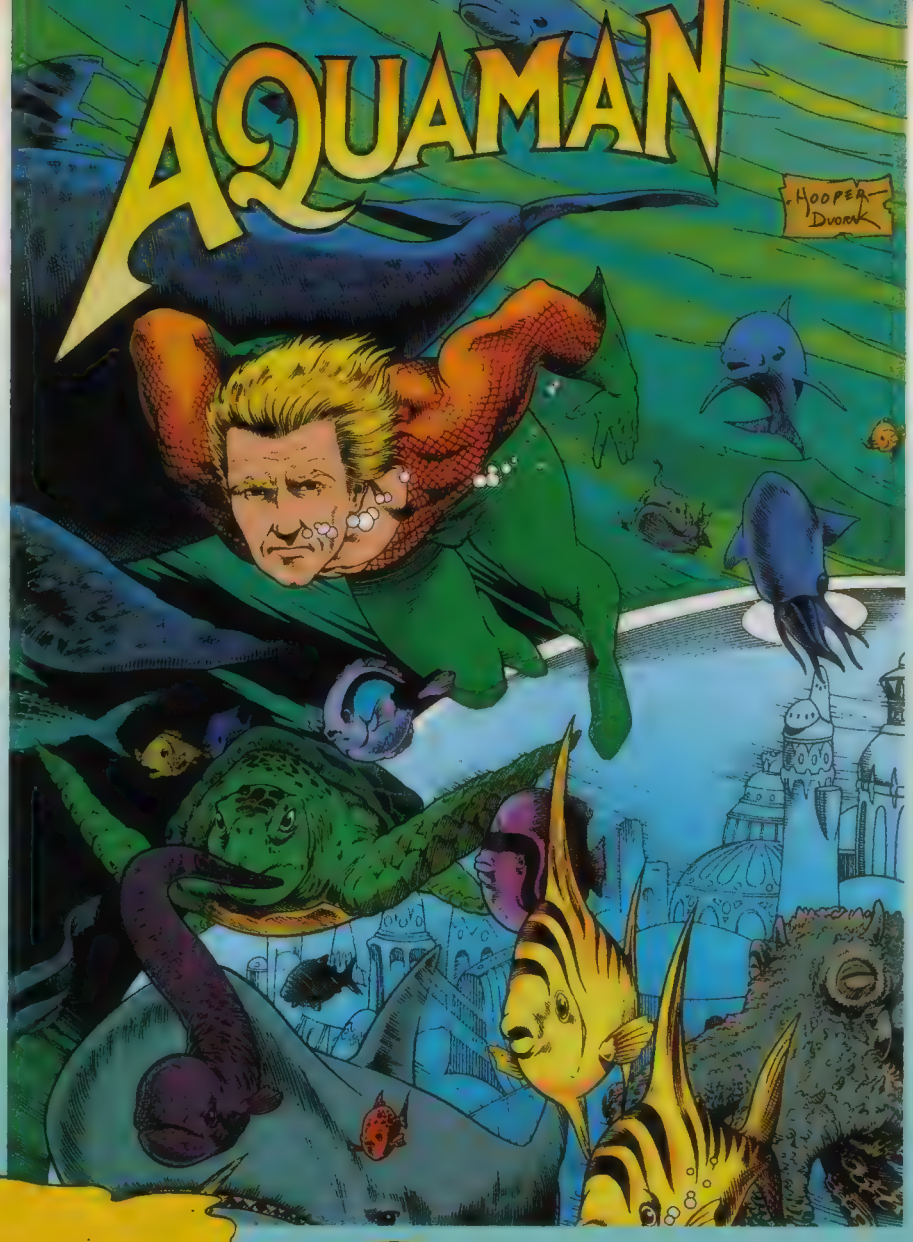
«Aunque es lucrativo, no me gustaría tener que estar mes tras mes haciendo una serie de superhéroes. Estoy más interesado en historias específicas; si hay una historia particular que tenga que ver con un héroe, la haría como serie limitada o novela gráfica. Bueno, a no ser que suponga dibujar algún traje horrible. Hay demasiados trajes feos por ahí.» CS

El héroe marino se sumerge en busca de nuevas aventuras

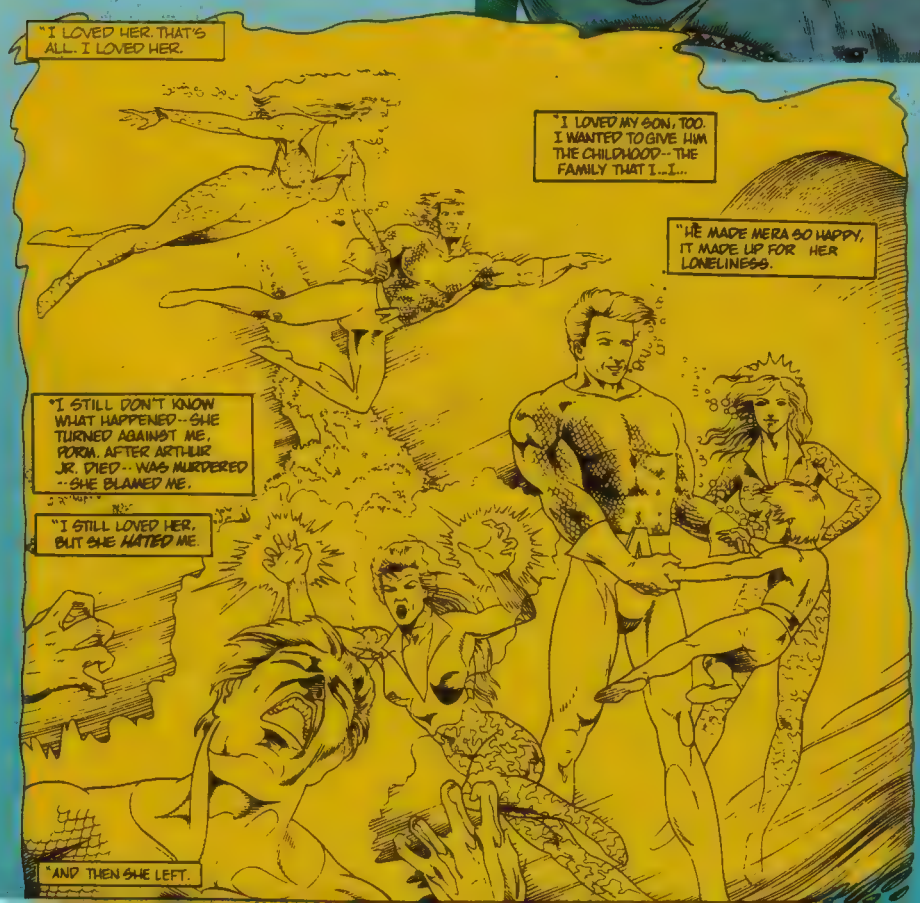
Por T. L. JOHNS

Algo maquiavélico se está cociendo en DC: *Aquaman* ha vuelto a recuperar su cómic mensual. Con Shaun McLaughlin como su bardo particular y Ken Hooper a los lápices, la nueva serie es anunciada como «un *Aquaman* para los 90». McLaughlin espera que los lectores nuevos y viejos queden satisfechos con su recreación del personaje.

La fórmula de «vuelta a las raíces» supone tomar a un personaje conocido y empezar prácticamente de cero con él, aunque McLaughlin no tiene planes tan siniestros para el ex señor de Atlantis. «No todo es nuevo y diferente. Es el mismo *Aquaman* que todo el mundo recuerda. Es una continuación del personaje, más que una revitalización. Aún lleva mallas verdes y camiseta naranja. Lo hemos retomado un par de años después de la última miniserie: su hijo ha muerto, su mujer se ha vuelto loca y le ha dejado, y ha abandonado Poseidonis. La primera historia le trae allí de vuelta.»



Todo el arte y personajes de Aquaman: TM & © 1991 DC Comics Inc.


"I LOVED HER. THAT'S ALL. I LOVED HER.
"I LOVED MY SON, TOO. I WANTED TO GIVE HIM THE CHILDHOOD -- THE FAMILY THAT I...I...
"HE MADE MERA SO HAPPY, IT MADE UP FOR HER LONELINESS.
"I STILL DON'T KNOW WHAT HAPPENED -- SHE TURNED AGAINST ME, POOM. AFTER ARTHUR JR. DIED -- WAS MURDERED -- SHE BLAMED ME.
"I STILL LOVED HER. BUT SHE HATED ME.
"AND THEN SHE LEFT.

La propia odisea de McLaughlin es casi tan espectacular como la del atlante. Tras criarse en Buffalo, Nueva York, y Ontario, Canadá, se fue a vivir a California, pues quería ser actor. Consiguió un papel en *Marte aún necesita mujeres* (película a punto de cambiar su título). *Aquaman* es su primer chapuzón en el océano de los cómics.

«He trabajado en diversos guiones, y he sido actor y doble bastante tiempo. Tuve que dejarlo por culpa de un accidente.» Y se dedicó nada más y nada menos que a escribir una novela. «He escrito un par de obras de teatro, producidas por compañías locales de Nueva York, pero en esencia, trabajo a salto de mata.»

McLaughlin se enroló en DC a través del editor Kevin Dooley, con el que trabajó en la revista Amazing Heroes. Y piensa que *Aquaman* aún tiene un puesto

El guionista Shaun McLaughlin no quiere cambiar las últimas tragedias que ha sufrido Aquaman. Ya pasaron.

Todo el arte de Aquaman: Ken Hooper/Bob Dvorak

Algunos héroes de la superficie ayudarán a Aquaman a recuperar su puesto de honor en el Universo DC.

relevante en el Universo DC. «Pienso que es un personaje arquetípico. Hay una cierta dualidad en su naturaleza. Mientras que Superman sólo tiene que levantarse por la mañana para ser Superman y Batman tiene su traje, *Aquaman* es ambos a la vez. Se levanta por la mañana y es *Aquaman*, puede vivir en el mar, puede vivir en tierra. Tiene ambas cualidades. Hay algo muy interesante en él. Vive en esos dos mundos tan diferentes. Tiene una identidad civil que nunca usa, y vamos a cambiar eso a medida que la serie progrese.»

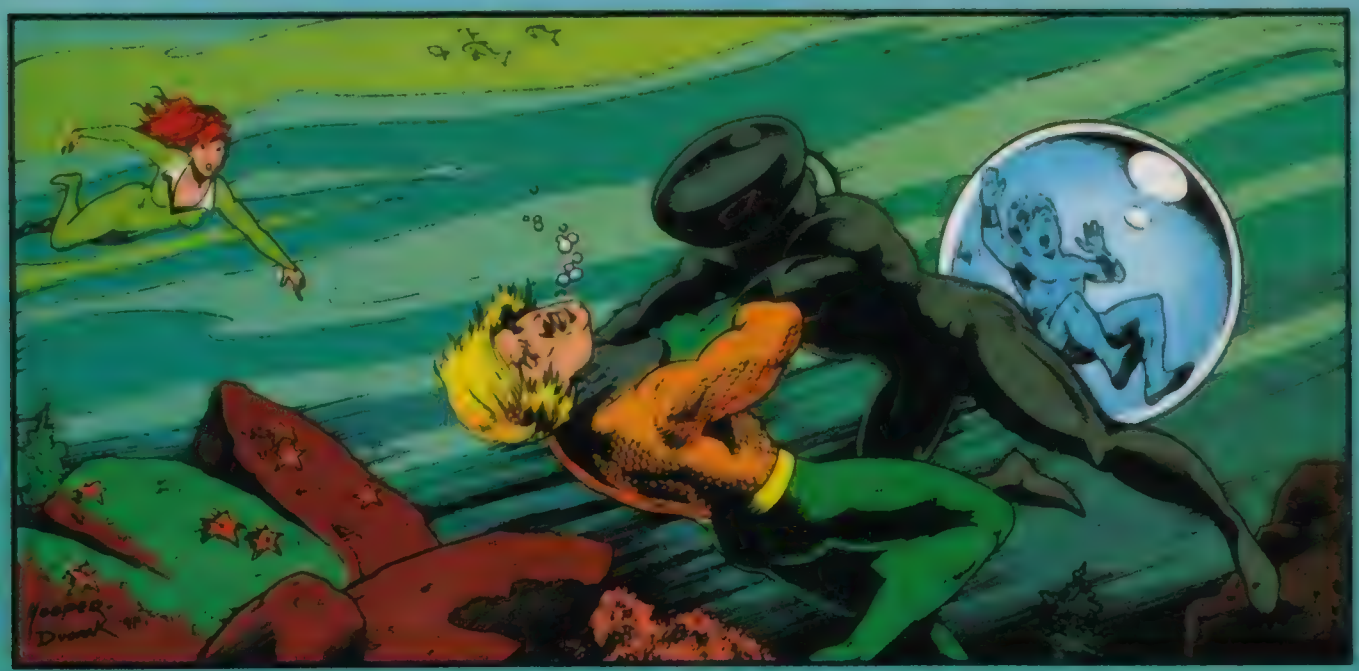
«No vamos a cambiarle mucho, ya que lo que estamos haciendo es la continuación lógica de lo que ha sido hasta ahora. Vamos a profundizar en el personaje más de lo que nadie lo ha hecho hasta ahora. No habrá un nuevo origen, pero los números 12 al 15 se titularán "Tiempo y Marea", e intentarán unir la continuidad de los distintos orígenes, pues hasta la fecha hay cinco distintos. Habrá una explicación de un origen verdadero y el por qué tantas versiones diferentes acerca de quién es y de dónde viene.»

«Cuando empieza la nueva serie, se plantea algunas cuestiones acerca de quién es. Ha sido un adicto al trabajo durante los últimos tres años, ha ido de aquí para allá intentando salvar personas y animales, pero nadie se ha molestado en averiguar quién es en realidad. *Aquaman* se da cuenta que debe descubrirlo, de que tiene que descubrir quién es. De otra manera, su vida no tiene demasiado sentido.»

Pocas series han logrado tocar con éxito el tema del medio ambiente como La Cosa del Pantano, Animal Man y ahora *Aquaman*. En esta época de fuerte preocupación ecológica y de «corrección política», McLaughlin promete que los fans verán a *Aquaman* ocuparse de estos conceptos.

«Tocamos temas ambientales desde los primeros números. Hacia el número 8 veremos la génesis de un problema ecológico, y los números siguientes irán directos al grano. Será diferente de lo visto en La Cosa del Pantano o Animal Man.»

McLaughlin nos habla del esfuerzo que suele acompañar al inicio de una nueva serie con un personaje ya consagrado. «Tienes que recordar que esto es diversión. Tengo que recordar muchas cosas cada vez que empiezo un número. Primero de todo, éste es el número uno de



Todo el coloreado de Aquaman: Tom McCraw

Entre los enemigos de Aquaman está Manta (antiguamente Manta Negra), que mató al hijo del héroe.

Aquaman para alguien, que puede que nunca hubiera oído hablar de él. Entonces pienso "¿Cuál es la motivación de la historia? ¿Qué es lo que ocurre en el interior de *Aquaman*? ¿Cómo afecta esto a números anteriores?" Añades el tópico de la preocupación por el medio ambiente, y debes acordarte de que esto es una forma de entretenimiento: pero cuando hay cosas que quiero decir de verdad, la única manera de hacerlo es meterme en el personaje y saber cómo piensa.»

Muchos cómics actuales enfatizan la dura realidad, presentando a sus héroes en un medio oscuro, violento y represivo. Pero McLaughlin quiere que sus seguidores sepan que, aunque la miniserie acabó con una derrota para el hombre acuático, éste va a remontar pronto la desgracia.

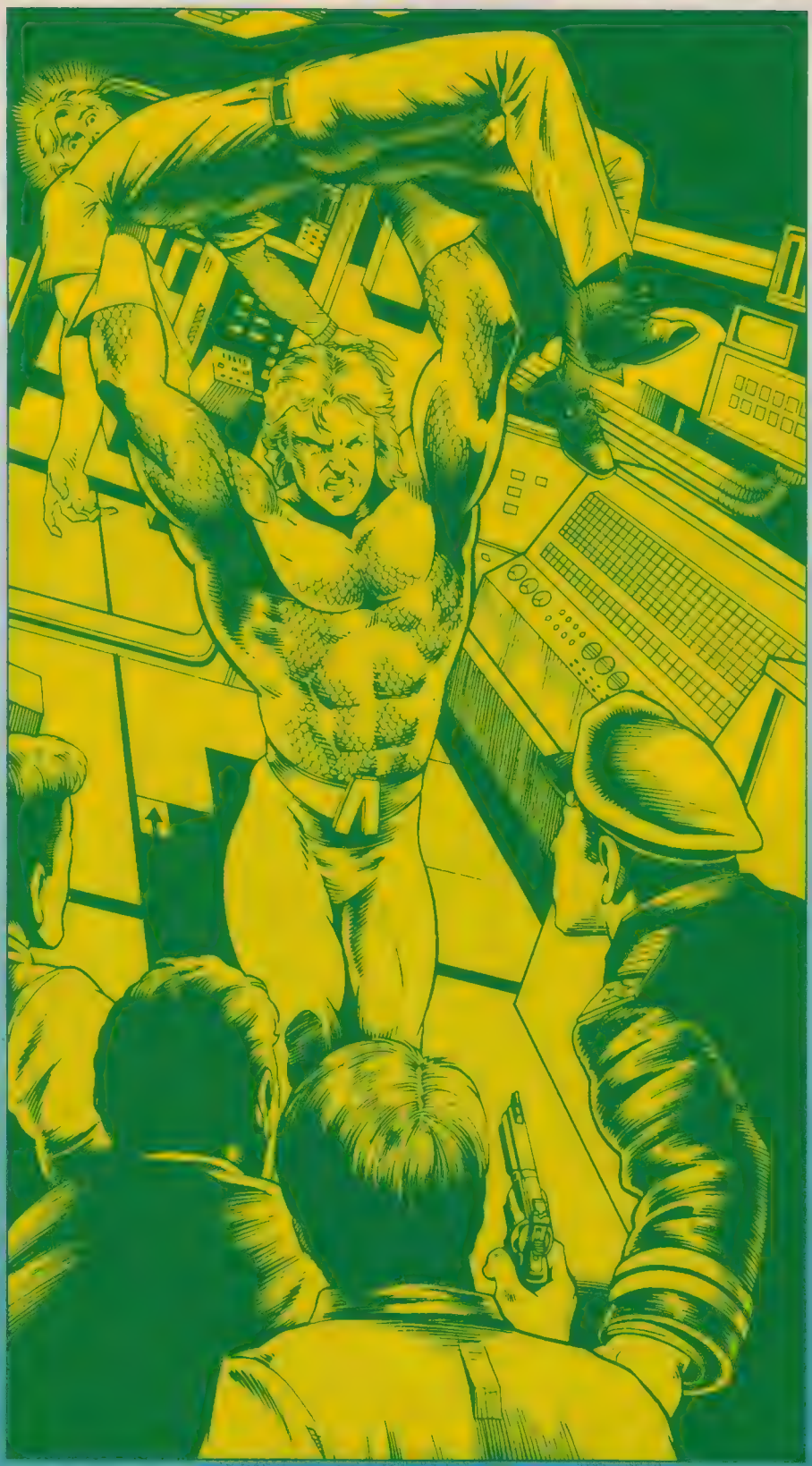
«Empezará a evocar lo ocurrido hacia el número 7, sobre todo lo de Mera. Vamos a ponerle en una nueva posición, la de una persona con un poder real en el Universo DC, no sólo físico, sino político de alguna manera. Se convertirá en embajador ante el Consejo de Seguridad. Pedirá al Consejo que Poseidonis que entre a formar parte de la ONU.»

Y una vez más, *Aquaman* nadará en compañía de algunos de sus viejos camaradas.

«Trabajamos definitivamente en algunos team-ups. Superman aparecerá. Y habrá un "cross-over" con los Nuevos Titanes a causa de Aqualad.»

¿Y cómo puede haber superhéroes sin supervillanos?

«Tendremos a la Galería de "Rogues"



El autor planea hacer a Aquaman «excitante», y que a la vez no sea lo de siempre de los cómics actuales.

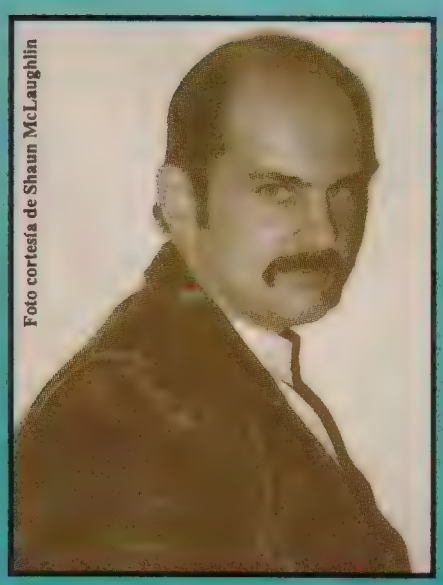


Foto cortesía de Shaun McLaughlin

McLaughlin cree que estaba predestinado a ocuparse de Aquaman, ya que era su héroe favorito de niño.

de *Aquaman*, aunque puede que no de la manera en que los recordamos. Manta Negra reaparecerá, aunque se hará llamar simplemente Manta, porque suena más siniestro. Además, él ya es negro y parece redundante. La gente le llamaba Manta Negra en los 60 porque creían que era el nombre de un pez. Exactamente, el nombre es Mantarraya, que son bastante inofensivas.»

«También tendremos a Queequeg el Ballenero. Es el villano más políticamente correcto que pisa la Tierra. Queequeg no sólo está chalado y piensa que Dios se le ha aparecido en forma de albatros, diciéndole que *Aquaman* no hace lo sufi-

Viendo a Aquaman desde otra óptica, McLaughlin cree que las cosas se irán suavizando para el Rey del Mar.

ciente por el medio ambiente. Es competencia de Queequeg matar a *Aquaman*. Aparecerá brevemente en el número 4, pero le volveremos a ver.»

«Nos centraremos más en la ciudad de Tritonis. La Gente del Mar se enfrentará a su protector, Iqula.»

Aquaman recibirá ayuda de nuevos y viejos conocidos.

«Vulko seguirá en la brecha. Tendremos un nuevo personaje llamado F'ancha, del Consejo de Ministros de Poseidonis. Es experto en asuntos de las superficie y adora la tierra firme. Tenemos al Rey Thesily, el rey actual y monarca anterior a *Aquaman*. Renunció una vez al trono porque *Aquaman* es el legítimo heredero. En la superficie, habrá un diplomático norteamericano llamado Mission, que se retiró en los 70, y que será el observador de la ONU en Poseidonis.»

«*Aquaman* se verá forzado a viajar de un mundo a otro por ciertos acontecimientos. Lo que Kevin y yo queremos lograr es que si en un número pasa una cosa, eso tenga repercusiones continuadas en la historia. Algunos subargumentos colearán cierto tiempo, otros, no. Algunos asuntos que pueden parecer triviales resultarán no serlo.»

«En el primer número, *Aquaman* está en guerra con un país llamado Oumland. Estamos hartos de países árabes terroristas, así que nos hemos inventado un país escandinavo terrorista. Los cuatro primeros números hablan de la declaración de guerra de Oumland a Poseidonis. Además, muestra los efectos de la guerra en una ciudad que ha sido autosuficiente durante cuatro mil años. Con un poco de suerte, pondremos a *Aquaman* en el puesto del Universo DC en el que todos le recuerdan.»

¿Por qué todo este interés en *Aquaman*? Como muchos otros guionistas, McLaughlin se puso a trabajar en un héroe familiar debido a los cómics que leyó en su juventud.

«Estaba casi predestinado a ocuparme de *Aquaman*, ya que era mi personaje favorito de niño. Era un fan increíble. Uno de los primeros cómics que recuerdo es *Aquaman*. Aún me acuerdo de Dick Giordano como editor, en los tiempos en que los cómics valían doce centavos. Había una pequeña caricatura suya, y una caricatura presentándose. Entonces vivíamos en Canadá, y a cierta distancia, había un almacén. Sólo tenían un expositor de revistas, y *Aquaman* estaba allí.»

Hace poco que John Byrne remozó al atlante marino de la Marvel, el príncipe Namor. «No sólo son diferentes en términos de poder, sino también en rasgos de personalidad. Creo que están a kilómetros el uno del otro. Namor es un individuo bastante pomposo, alguien acostumbrado a salirse siempre con la suya, lo contrario de *Aquaman*. *Aquaman* tiene buenas ideas acerca de lo que hay que hacer con el medio ambiente. Si se saliera con la suya, las cosas serían muy distintas. Pero se da cuenta de que no tiene muchas oportunidades.»

El dibujante Ken Hooper (cuyo trabajo ha podido ser admirado en Mister Miracle y Star Trek), el editor Kevin Dooley y McLaughlin están en estrecho contacto. Kevin es un editor muy trabajador, cosa por la que le estoy muy agradecido. Ha sido una gran ayuda. Si tengo una idea, se la cuento y le digo qué es lo que quiero hacer. Y Kevin está abierto a cualquier sugerencia. La primera vez que nos sentamos a hablar fue en la convención de Oakland. Eramos tres personas con las mismas ideas. Queríamos hacer lo mismo: un cómic de superhéroes que fuera lo más excitante posible, y a la vez, diferente de todo lo que se hace.

Muchos escritores noveles tienen problemas a la hora de decidir qué hacer con personajes ya establecidos. McLaughlin dice que él no ha sido una excepción.

«En los primeros números, hasta que entendí perfectamente de dónde venía el personaje, fue como caminar sobre cáscaras de huevo. Sé que ha habido problemas con según qué personajes. No estamos creando de nuevo a *Aquaman*. Sólo lo miramos desde una óptica distinta.»

Sea lo que sea lo que espera a *Aquaman*, y al propio Shaun McLaughlin, planea afrontarlo junto a Ken Hooper y Kevin Dooley.

«Espero que funcione mucho tiempo. Ya tengo preparado el primer año en mi cabeza. Tengo muchas ideas que quiero llevar a la práctica con *Aquaman*. Se ha hecho muy importante para nosotros.»

«Kevin y yo estamos trabajando en otra propuesta para otro personaje DC que queremos revivir. Creo que dejaré de ir a salto de mata. Esto es algo en lo que he trabajado con mayor empeño en toda mi vida. Quiero que *Aquaman* sea bueno, que entretenga y que haga pensar. Espero que sus lectores tengan lo que quieren, pero se lo daremos con una nueva perspectiva.» CS

X-O MANOWAR

Además de *Iron Man*, *RoboCop* y *Deathlok*, ya tenemos un nuevo guerrero acorazado en los cómics, y pelea en el universo de Valiant (una compañía independiente que posiblemente será distribuida en nuestro país por Forum).

X-O Manowar, la estrella de la nueva serie mensual de Valiant, es un héroe diferenciado. No es un cyborg atrapado en su armadura, ni un playboy millonario que se pone su traje metálico cuando entra en acción. A su cocreador Bob Layton le gusta pensar en *X-O Manowar* como un Conan de alta tecnología, un bárbaro dentro de una poderosa armadura. «Barry Windsor-Smith se refiere a él como "¿Qué pasaría si Conan llevara la armadura de *Iron Man*?" Sería el tío más temible del cotarro», bromea Layton, que nos explica que este traje acorazado es el producto de una cultura extraterrestre, portado por un visigodo que fue capturado hace más de dos mil años.

«No está unido indisolublemente a la armadura, no es como *Deathlok* –dice Layton, que colaboró con el editor de Valiant, Jim Shooter, para crear el personaje. «Siempre he tenido problemas con la gente que es mordida por un bicho radiactivo o cosas de esas. Incluso la armadura de *Iron Man* supera la credibilidad. Pero ninguno de nosotros puede comprender la tecnología alienígena, si es que existe; hay una cierta mística en ello. No sabemos cómo funciona.»

«Las armaduras X-O son biomecánicas: crecen como los árboles. Se necesitan más de doscientos años para que se desarrolle una. Sienten, pero no hablan, como *Deathlok*. La armadura le siente: necesita inteligencia para funcionar completamente. Solo puede actuar si es actuada por un pensamiento exterior. Es una simbiosis en muchos aspectos, es una relación telepática, empática. Puede hacer muchas cosas, pero por sí sola es un montón de silicona y metal.

Bob Layton deja que un bárbaro vista la armadura de combate más mortífera del mundo.

Por KIM HOWARD JOHNSON

Arte: Bob Layton/Jade Mundo

«No esperes demasiados supervivientes en los primeros cuatro números», avisa Layton.

Todo el arte y personajes de X-O Manowar: © 1991 Voyager Communications Inc.

Arte: Barry Windsor-Smith/Bob Layton

»La diseñaron los extraterrestres para luchar contra los humanos, porque son físicamente inferiores. Secuestraron terrestres para examinar su estructura muscular, y así fue diseñada.»

A Layton se le ocurrió la idea de *X-O Manowar* después de trabajar ocho años para *Iron Man* y acabar frustrado. «Estaba tan encerrado en la continuidad de Marvel que ya era molesto. Pensaba "Si pudiera hacerlo a mi manera, lo haría así y así." Esa fue la génesis de *X-O Manowar*. A pesar de eso, no se parece mucho a *Iron Man*. Siempre me han fascinado los "hombres fuera del tiempo", y este personaje es un bárbaro traído al mundo actual. Es la dicotomía lo que me interesa. Mira la sociedad con ojos muy inocentes, pero tiene un poder terrible para cambiarla.»

X-O Manowar será una parte muy sólida del universo Valiant, que incluye a *Solar*, *Harbinger* y *Magnus*, el luchador de robots. «En cierta forma, es otra historia acerca de viajes en el tiempo; *Solar* también tiene algo que ver con el tema. Ambos son hombres fuera del tiempo. Mi deseo es que este Universo Valiant que estamos creando tenga algunos personajes contemporáneos más, y entonces será perfecto.»

Un relato en cuatro números da pie a la serie, aunque Layton dice que cada número es independiente. «Hablan de la aclimatación a nuestra sociedad y a la armadura, y el descubrimiento de lo que ésta puede hacer. Es el epílogo de la invasión extraterrestre que tuvo lugar en *Solar* y *Magnus*. En estos cuatro números

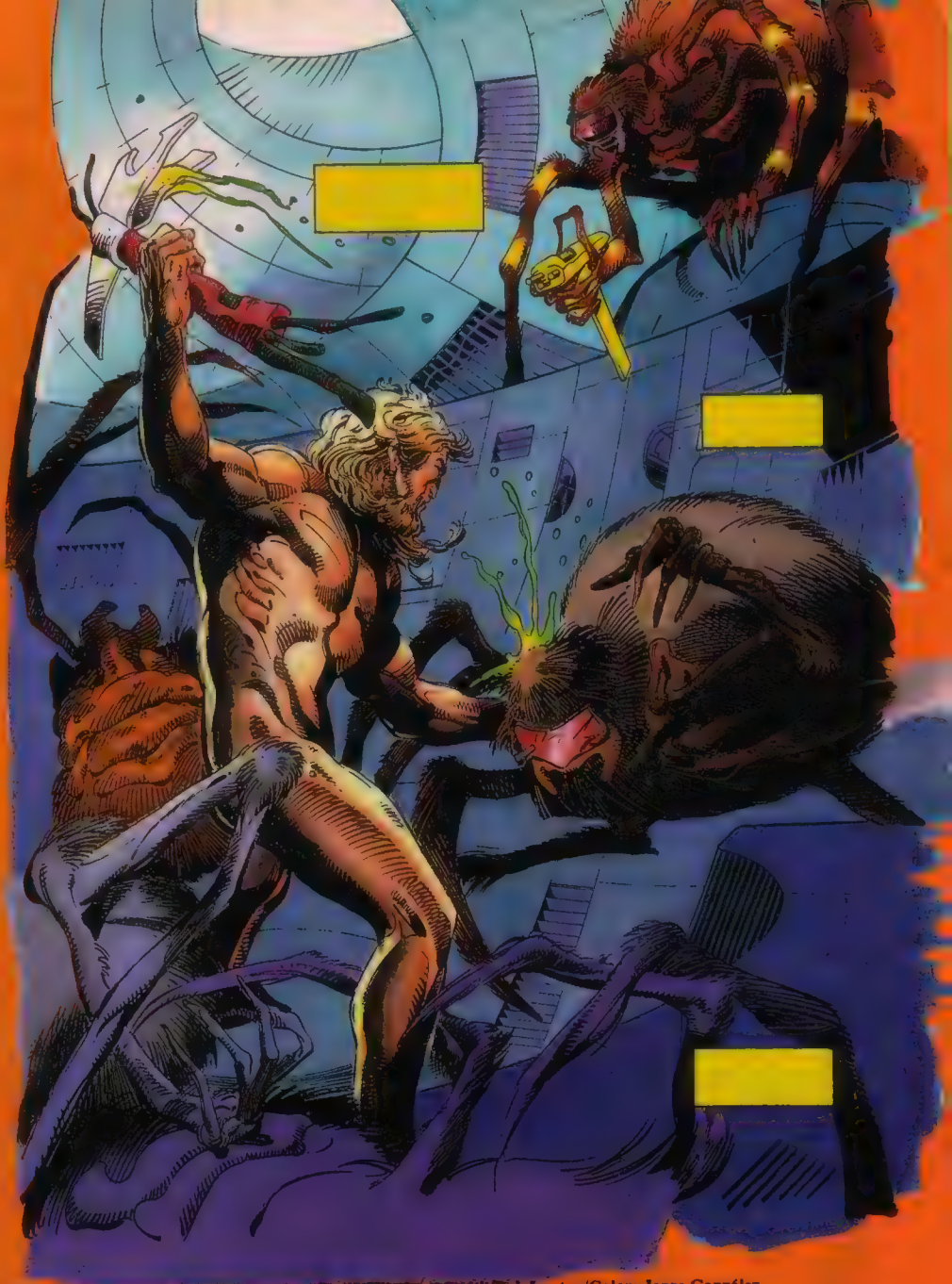
Harbinger aparecerá en el número 3 de X-O Manowar, pero Layton espera reunir a todos los héroes de Valiant algún día.

vemos cómo llega a la Tierra y establece su relación con la armadura. El único medio de escapatoria para los extraterrestres aquí confinados es la armadura X-O. Si se la quitan a Aric, podrán construir una nave y huir. Pero liquidar a este tipo es su problema, porque no se aman precisamente. Están ocultos: su flota se ha marchado o ha sido destruida por *Solar*. La única esperanza de los extragalácticos es la armadura. Primero hablo del tema de estos restos de la invasión, y luego paso a otros asuntos.»

X-O Manowar irá convirtiéndose poco a poco en el protector de la Tierra, a medida que la serie progrese. «Los extraterrestres son seres malvados, que llevan décadas haciendo pillerías por aquí; él ha sido su esclavo desde niño. Ha vivido en el ambiente estéril y horrible del espacio, y llega aquí, a lo que le parece un mundo maravilloso. Decide "Voy a protegerlo, aquí es donde viviré", con una lógica bárbara muy simple. Es como decir "Tengo el poder para hacer algo... ¡Pues, demonios, voy a hacerlo!".»

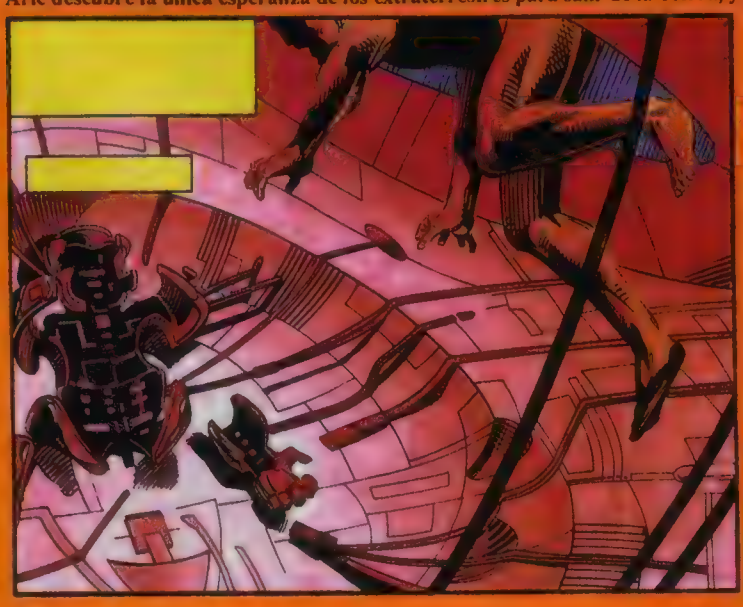
Dentro de unos pocos meses, *X-O Manowar* verá estrecharse los lazos que le unen al universo Valiant. «Una vez que los cómics estén firmemente establecidos, me gustaría hacer una historia con *X-O*, *Solar*, *Harbinger* y todos los personajes juntos. Pero eso vendrá después, cuando se establezca nuestro público. Siempre me ha gustado hacer las cosas así. Tenemos que afrontarlo, el sostén de otras compañías han sido los Vengadores y la Liga de la Justicia, y no hay ninguna razón para que nosotros no hagamos lo mismo por nuestra cuenta. Sólo depende de la demanda. El tiempo lo dirá.»

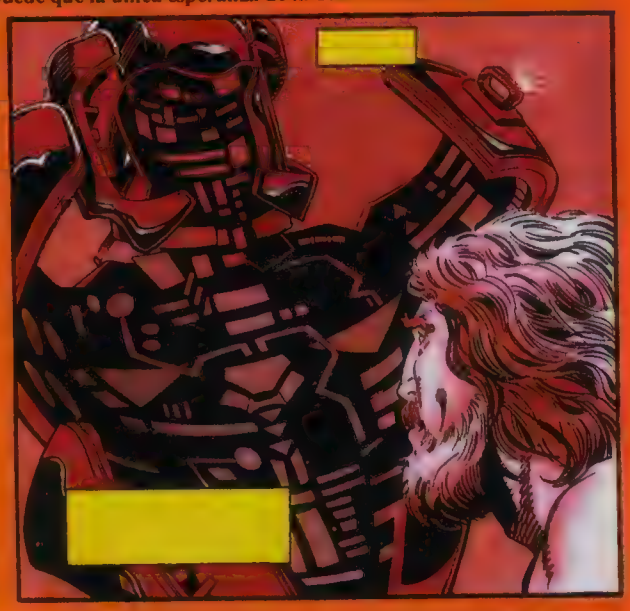
Layton y Shooter trabajaron muy estrechamente con Barry Windsor-Smith

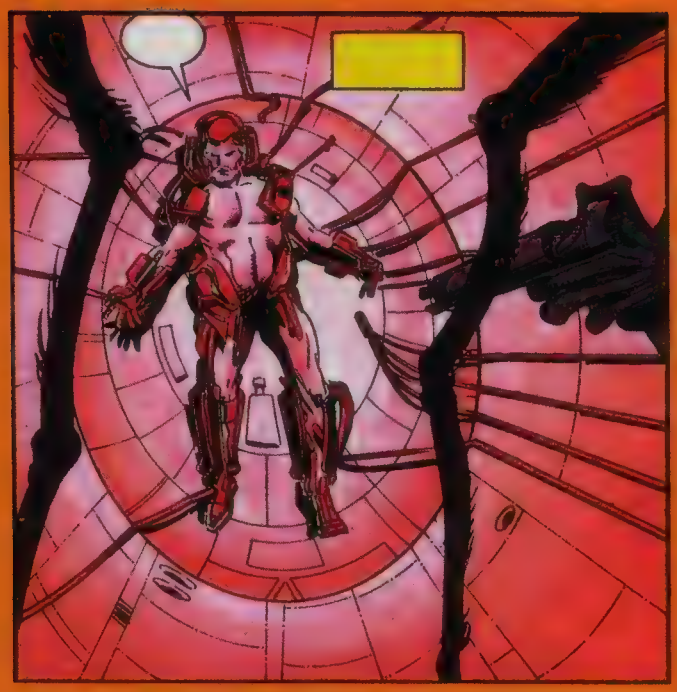


Todo el arte interior de X-O Manowar: Barry Windsor- Smith/Bob Layton/Color: Jorge González

Aric descubre la única esperanza de los extraterrestres para salir de la Tierra, y puede que la única esperanza de la Tierra contra ellos.







Para Layton, X-O Manowar es Conan el Bárbaro con la armadura de Iron Man.

en la creación del personaje. «Barry hizo la mayor parte del diseño, creando los aliens, los escenarios y el equipo. Estaba muy intrigado por nuestras ideas, y se ofreció a echar una mano para que la historieta saliera adelante. No iba a despreciar su ayuda. Barry es uno de los mejores ilustradores que hay en el comicbook. Estaba contento de que quisiera hacerlo, y su trabajo ha sido excepcional.»

El segundo número nos presentará al dibujante del lápiz de la serie regular, el debutante Ted Halstead. «Tiene mucho talento, y a nosotros nos pareció perfecto para el cómic. Le gusta mucho la tecnología, y su dibujo es muy poderoso.» Layton por su parte, se encargará del entintado.

Layton ha estado trabajando con Jim Shooter durante dieciséis años, y dice que su colaboración es casi «telepática». «Pensamos lo mismo. Los dos juntos creamos el origen de *Solar* y *Magnus*. Sé lo que Jim considera aceptable, sé el tipo de historias que a él le gustan. Sabe cuáles son mis puntos fuertes, y tenemos mucha comunicación no verbal.»

Layton comenta que han sido capaces de crear una editorial de cómics prácticamente de la nada. «Lo hemos construido todo prácticamente a partir de los cimientos, y así es como queríamos hacerlo. Nos va muy bien, mientras que otras compañías no pueden decir lo mismo. Jim y yo vamos a competir con Marvel y DC, y es por eso tenemos especial interés en los superhéroes.»

Tras diecisiete años en el mundillo, Layton nos dice que se lo sigue pasando de muerte. «¡Me divierto de lo lindo! Al fin estoy en una posición en la que puedo ocuparme de las cosas importantes. Parte de mi desilusión con Marvel es que allí muchas veces sólo se hacen episodios... ¡y yo quiero hacer historias!» «Hay algo muy importante acerca de escribir historietas que todos puedan leer, no sólo los aficionados. Les he dado copias de *Solar* a gente normal. No sólo han sido capaces de leerlo, sino que han pedido más. Nuestra meta es crear un mercado masivo, fuerte, y no creo que en Marvel pudieran hacerlo.»

«La victoria definitiva es crear cosas que no sólo gusten al aficionado al cómic, sino poder enviar copias a mi primo, que trabaja en una fábrica, y que diga que le ha gustado mucho. En todos nuestros productos, nuestra meta es la calidad auténtica en el arte y en la idea... y creo que en eso no vamos a defraudar a nadie.»

ARREPENTIOS, EL JUICIO FINAL SE ACERCA

Batman se enfrenta al Juez Dredd. Alan Grant y Simon Bisley emiten el veredicto.

Por Stan Nicholls

Cuatro años después de su concepción, y rodeado por un halo de expectación, al fin aparece Juicio sobre Gotham. Emparejar a Batman y al Juez Dredd, dos de los personajes de cómic más famosos del momento, en un especial Prestige ha unido también a DC y a la editorial británica Fleetway.

¿Por qué tanto retraso? Dado el nivel de expectación, los poderes fácticos han querido asegurarse de elegir un equipo artístico capaz de llevar a buen puerto el proyecto.

La cuidadosa selección ha dado sus frutos. Juicio sobre Gotham ha sido escrito por los veteranos John Wagner y Alan Grant, e ilustrado por Simon Bisley. Grant y Bisley se prestan amablemente a declarar en favor de los reos.

COMICS SCENE: –¿Tuvisteis un calendario apretado?

SIMON BISLEY: –Desde luego, y eso fue preocupante. Era un trabajo con mucha presión. Durante años, la gente ha estado esperando esto, y la responsabilidad de hacerlo pesaba sobre mí.

ALAN GRANT: –En lo que respecta al guión, cogí por banda a John Wagner y lo anticipamos todo. En el primer borrador, Batman y Dredd pelean más entre ellos que en la versión final; era un poco la Justicia enfrentándose a la Ley. Lo aprobaron Denny O'Neil en DC y Steve MacManus en Fleetway. Pero cuando John y yo nos sentamos a escribir en serio la cosa, sudamos la gota gorda. Estuvimos más de dos semanas intentando sacar adelante la historia, antes de decir: "¡Al infierno con ello!"

CS: –¿Qué es lo que estaba mal?

GRANT: –Había villanos nuevos que

Bisley opina que Batman siempre le ha gustado. Al menos, visualmente.

nunca habían aparecido en cómic alguno. Pero no eran personajes demasiado divertidos, así que volvimos a los malos de siempre, para recuperar el humor perdido, que yo considero que es un elemento muy importante. Por ejemplo, cuando ves al Espantapájaros por primera vez, está en la morgue de Gotham. Tiene un taladro, y está trepanando los cráneos de los cadáveres, para extraer sus fluidos cerebrales que utilizará en un mejunje.

BISLEY: –Nos hace mucha gracia, pero no es divertido. Es chocante. Piensa en un niño que está leyendo el cómic y dice: "Hey, papá, mira a este tío enredando con las cabezas de los muertos." Bueno, son ese tipo de cosas que estimulan el famoso humor británico...

CS: –Habéis trabajado con dos grandes compañías, que colaboran por primera vez, y dos personajes estrella. ¿Os ha causado eso algún contratiempo?

BISLEY: –Fue difícil, en el sentido que has de respetar a los personajes. Por ejemplo, el editor podría decir: "Hay poco Batman en esta página, y mucho Dredd: vamos a igualarlos." Pero John y Alan lo vigilaron mucho en el guión. La portada costó mucho de crear, porque no podíamos hacer nada demasiado oscuro. Tenía que ser comercial. Llevamos años preparándolo. Hubiera quedado muy satisfecho con un simple *Juicio sobre Gotham* sobre una portada negra. Hubiera sido muy poderoso, simplemente así.

GRANT: –No ha habido problemas, ni con DC ni con Fleetway.

CS: –¿Habéis tropezado con algún escollo en base a vuestra interpretación de los personajes?

GRANT: –Sólo en un punto, y es algo que deberíamos haber sabido. En la primera escena, Batman se encuentra con el Juez Muerte y luchan. El truco del Juez Muerte es que no puede morir, pero Batman no lo sabe; lo mata y libera su espíritu. Denny O'Neil no estaba muy contento que digamos con Batman matando a un personaje que no puede morir. Uno de los rasgos distintivos de Batman es que no es un asesino. Dredd mata sin pensárselo dos veces.

CS: –¿Veis alguna similitud entre Batman y Dredd?

BISLEY: –No creo que las tengan.

GRANT: –Las diferencias entre ellos son mayores que las coincidencias. Lo único en que se parecen es que los dos son tipos muy duros. La diferencia es que Batman tiene un corazón, mientras que Dredd no. Dredd acata la Ley, sea buena o mala; Batman intenta servir a la Justicia. Intenta siempre jugar limpio.

BISLEY: –Es un paladín nato, un caballero de brillante armadura.

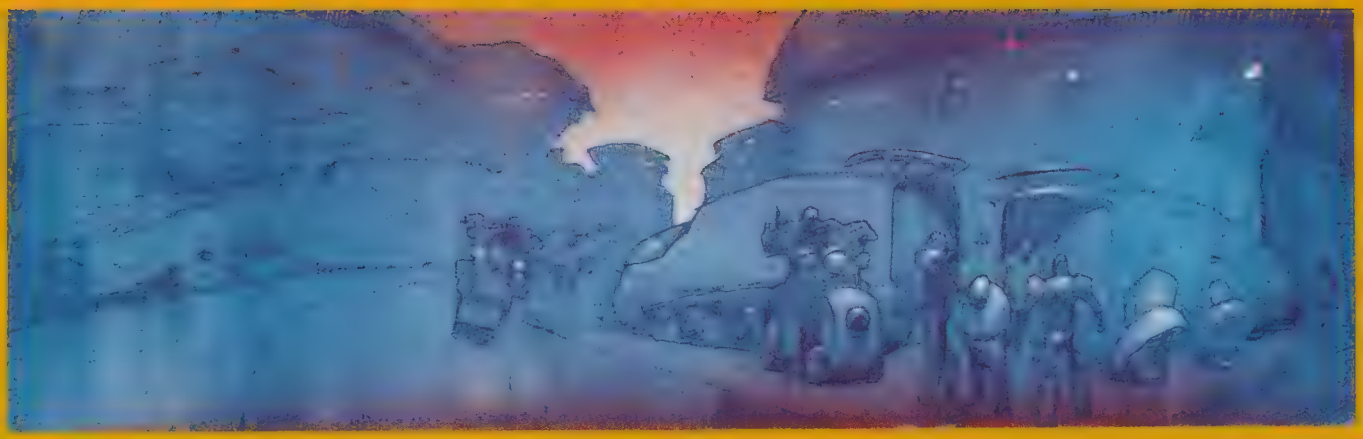
GRANT: –Sí, Batman es el paladín; Dredd, el maleante que contratarías de matón. Pero creo que en una pelea sin armas, Batman le sacudiría de lo lindo a Dredd. Hay un demonio interior en él del que Dredd carece.

CS: –¿Tenéis algún tipo de afecto por alguno de ellos?

BISLEY: –No me gustaba Dredd, pero a medida que he ido trabajando con él, me ha empezado a caer en gracia. Siempre me gustó Batman, al menos, visualmente. Es muy dramático, con esa enorme capa, su máscara y todo lo demás. Es muy bueno.

GRANT: –Batman ha sido mi héroe desde que tenía cinco años. Llevo más de diez escribiendo para el Juez Dredd, pero no me gusta. No es un tipo sano. Disfruto mucho escribiendo historias de Dredd, porque está muy bien escribir acerca de alguien que se sale con la suya ante situaciones como las que se ve envuelto él.

YOU CALL THAT JUSTICE?
SLAM!
NOT JUST A TECHNICALITY NOW, DREDD! JUDGE ARGHULT... TEN YEARS!
OOFF
THUD-D!
MAKE IT TWENTY!
DONE! YOU KEEP BREAKING THE LAW-- I'LL KEEP COUNTING!
THE HELL WITH YOUR LAW!
BREAK THEM UP!



El Señor de la Noche puede ser el protector de Gotham City, pero en Mega City Uno las cosas son muy distintas.

Pero no puedo sentir afecto hacia él.

CS: –¿Ha afectado ese sentimiento de alguna manera tu trabajo actual?

GRANT: –No lo creo. Tienes que leer la historia, y entonces lo verás. Además, yo no era el único guionista; lo escribimos John y yo, y John es la persona más autorizada cuando se trata de Dredd.

BISLEY: –Es el Juez Dredd. A mi me parece que si llevas unos cuantos años con el mismo personaje, su psicología termina influyendo en la tuya.

GRANT: –Sí. Dredd está muy calcado a como John se ve a sí mismo... o al menos, como le gustaría que le vieran a él.

CS: –¿Es la vuestra una relación simbiótica, palabras-ilustración, y viceversa?

BISLEY: –Con Lobo, el proceso creativo es simbiótico, porque es espontáneo. Pero con *Juicio sobre Gotham* no ha habido tiempo para ello, y me he ceñido estrictamente al guión.

GRANT: –Estaba todo dividido por viñetas, con descripciones y diálogos. En Lobo, empezamos con una idea y Simon hizo el lápiz. Entonces vuelvo al diálogo y él lo entinta. Cualquier cosa extra que a él le apetezca añadir, pues la añade. Cuando trabajo con un dibujante nuevo, siempre le pongo en el guión: "Así es como lo veo yo. Si tú lo ves de otra forma, hazlo a tu aire, siempre que la historia que estemos contando sea la misma." Esto Simon ya lo tiene claro, porque ya lo hemos hecho con Lobo, y añadió su aportación a mi visión original. El lo ha llevado a otra dimensión.

BISLEY: –Lobo es un gran personaje, porque puede hacer cosas tales como ponerse un vestido, entrar en un bar, y ver qué dicen de él. Si alguien hace un chistecito, le pone el cráneo a la altura de las rodillas.

CS: –Ya que hablamos del asunto de la violencia, el Juez Dredd ha sido criticado por ello. ¿La violencia en vuestro trabajo tiene una especie de función catártica? En otras palabras, si no fuérais creadores de cómic, ¿iríais por ahí atropellando viejas?

I'LL TELL YOU SOMETHING ELSE... THE MARK OF THE CONFUSED... THE HEADLINE... YOU KNOW WHAT I SMELL?
I SMELL VIGILANTE.
AND I DON'T LIKE VIGILANTES.
IS THERE ANY CHANCE I COULD SPEAK TO SOMEONE WITH A LITTLE INTELLIGENCE?
SOMEBODY LOOKIN' FOR ME?

La Juez Anderson es la única mediadora entre Batman y Dredd (tiene más cerebro que este último, eso desde luego).

Todo el arte de Gotham: © 1991 Fleetway Publications Ltd. y DC Comics Inc.

BISLEY: –No, no, no. Somos iguales al resto de los humanos. Creo que todos tenemos violencia en nuestro interior. Pero no puedo dibujar violencia, a no ser que sea de chiste. Por ejemplo, soy incapaz de dibujar una mujer apuñalada, y todo lleno de sangre. Es demasiado real. En cambio, dos tipos disfrazados, musculosos y grandotes, zurrándose la badana a puñetazos, son divertidos.

GRANT: –En lo tocante a la violencia de la vida real, soy muy pusilánime. No puedo ver esos documentales de TV en los que un cirujano hace una operación. No puedo ver accidentes de coche o cosas así, porque me siento físicamente enfermo. Pero lo que hay en los cómics no es violencia en realidad. Todo ocurre entre personas que no existen. Además, no sólo escribo violencia. Escribo violencia hilarante. Ambas cosas deben ir juntas. Por ejemplo, cuando Batman es detenido en Mega City Uno por Dredd, protesta alegando su inocencia. Los jueces llegan, y lo ponen a caldo con sus porras. En la vida real, alguien hubiera resultado muerto. Pero aquí, una hora más tarde, Batman escapa.

CS: –Hablemos de vuestros métodos de trabajo. ¿Sois muy esquemáticos a la hora de hacer un cómic juntos?

GRANT: –Yo no. De hecho, en el fondo de mi corazón, me gusta más contar las historias verbalmente más que por escrito. Si hubiera nacido dos mil años antes, hubiera contado mis historias ante el fuego, para alejar a los demonios que acechan en la oscuridad.

BISLEY: –Soy muy meticuloso en el

Batman y personajes asociados: TM y © 1991 DC Comics Inc.

Batman es un paladín nato, una especie de caballero de brillante armadura.

sentido de que, si tengo la oportunidad, trabajo hasta que todo adquiere cierto aspecto fotográfico. Pero, por desgracia, no siempre tengo el tiempo necesario, así que llego a un cierto compromiso. Intentas dibujar lo mejor que puedes, pero cuando el tiempo apremia, puede parecer poco pulido al principio y al final. Así que trabajo al revés. Hago las diez últimas páginas primero, y luego vuelvo a la parte de enmedio.

CS: –Muchos creadores de temas fantásticos hablan de ignorar su propia incredulidad para poder convencer a sus lectores. ¿Son vuestras historias «reales» para vosotros?

BISLEY: –Son reales para mí. No literalmente reales, pero me gusta la idea de que pasen cosas como esas. Pongo mucha convicción en lo que hago. Cuando lees un guión, te metes en él, es como cuando ves un culebrón. Te sientes identificado con los personajes. Se convierten en parte de ti cuando trabajas con ellos. Si Dredd entrara de pronto en esta habitación, no creo que me sorprendiera. Simplemente disfrutas con ello, por lo tanto, crees en ello.

GRANT: –En mi trabajo pasa lo mismo. Si no te metes a fondo, acabas haciendo algo aburrido. Es imposible escribir una historia divertida si no eres capaz de reírte de ti mismo. John Wagner y yo, cuando escribimos juntos, nos metemos en los papeles. Hacemos el diálogo antes de las descripciones de las escenas, que es justo lo contrario de como suelen funcionar los cómics. Trabajamos más al estilo de un serial radiofónico. John hace un papel y yo otro. En *Juicio*, él hizo de Juez Dredd y leyó su diálogo con voz profunda. Yo intenté hacer lo mismo con Batman. Actuábamos como si fuera una obra de teatro. Si escribes cosas divertidas, te lo pasas de fábula.

BISLEY: –Eso es interesante, porque cuando dibujo lo que tú has escrito, pienso que hago algo similar. Oigo a los

Tal y como había pensado Grant en un principio, Batman contra Dredd es la Justicia contra la Ley.

personajes hablar. No me interesa lo que pasa a su alrededor.

CS: –Alan, nos sorprendió mucho saber que una vez quisiste ser pastor de la Iglesia...

GRANT: –Hombre, no es que quisiera serlo, pero fui a uno de esos colegios religiosos, sí. Es una larga historia; básicamente no quería perder unos cuantos años más en aquél colegio, así que empecé los estudios de ministerio religioso. No los terminé, pero creo que hubiera sido un gran pastor. Después de cuatro años de estudios, hubiera tenido un coche y una casa. Eso por no hablar de un grupo de admiradoras eclesiásticas. Me gustaba mucho la idea.

CS: –¿Tuvo que ver el cristianismo algo con ello?

Se habían pensado villanos nuevos para el cómic, pero al final, el Espantapájaros y el Juez Muerte hicieron la historia mucho más efectiva.

Todo el arte de Gotham: Simon Bisley

Grant destaca que, además del Batmóvil, Batman tiene un demonio dentro.

GRANT: –No lo creo, porque, entre otras cosas, no soy cristiano.

BISLEY: –Madre mía, esto empeora por momentos...

CS: –Así que no esperaremos que haya ninguna referencia cristiana en tus textos...

GRANT: –No hay ninguna referencia, ni ningún fondo cristiano en mi trabajo. De hecho, cuando estaba haciendo la serie de The Demon para DC, hice que uno de los personajes fuera un cristiano bautizado que acaba en el infierno. Su línea de diálogo era "¿Cómo he podido acabar en el Infierno? ¡Si yo soy un cristiano bautizado!" Pero me hicieron quitarlo.

BISLEY: –Algo religioso en un cómic es siempre un asunto delicado.

GRANT: –Yo no tengo problemas con ello. Al fin y al cabo, el riesgo económico lo corre el editor. Si dice: "Quita ese cristiano de ahí", no hay opción posible.

BISLEY: –En *Juicio*, había pensado que Batman podría llevar una cruz invertida. Pero no pudo ser. Pensé que era apropiado, pues la historia tiene una estética muy a lo heavy metal. Y Batman es un personaje muy demoníaco. Parece el mal encarnado. Le gusta a todos los fanáticos del rock duro. Si Batman fuera música, sería Heavy Metal, ¿no? De hecho, yo suelo trabajar con música de este tipo atronando en los altavoces.

CS: –¿Sois optimistas acerca de cómo está actualmente el negocio del cómic?

GRANT: –No soy optimista, porque la industria se está orientando demasiado en base al marketing. Sacar algo con cinco portadas diferentes no es presentar a gente nueva en el mercado: sólo parece que los fans de toda la vida tienen que comprar cinco copias en vez de una para completar la colección.

BISLEY: –No hay nada malo en ello.

GRANT: –Yo no estoy diciendo que haya algo malo en ello.

BISLEY: –¿Y cuál es el problema? Eso hace que tú ganes dinero, que yo gane dinero y que la editorial gane dinero.

GRANT: –A corto plazo, funciona, pero a la larga acabarás con medio millón de aficionados comprando diez copias de todo, y más tarde o más temprano, acabarán pensando que ya está bien. Lo que me gustaría ver sería cinco versiones distintas de Batman o de los X-Men, cinco cómics nuevos utilizando los talentos de nuevos creadores. CS

Las fobias del Juez Muerte sólo son uno de los elementos cómicos de *Juicio sobre Gotham*.

Juez Dredd y personajes asociados: TM y © 1991 Fleetway Publications Ltd.

GRAY M

Los días de los grandes carteles de cine pasaron ya a la historia; la industria confía cada vez más en las composiciones fotográficas para incitar al posible espectador. Es una pena, porque era una de aquellas terroríficas obras de arte la que conseguía atraer a los espectadores, hace veinte años, para que vieran cosas como *Cerebro de sangre*. Una película horrible, pero ¡qué cartel! Un científico loco dispara un rayo contra un monstruo que amenaza a la heroína indefensa. Y era nada más y nada menos el veterano artista del cómic Gray Morrow el que atraía a los jóvenes a la sala de cine.

Un viaje a través de los hermosos paisajes de los Catskills de Pennsylvania nos lleva hasta la casa del artista, rodeada de bosques, y que comparte con su mujer, Pocho. Un cartel de madera tallada avisa al visitante de que acaba de llegar a Camelot. Dos construcciones ocupan el pintoresco paisaje: una de ellas es el estudio de Morrow. En su interior, las paredes están empapeladas por sus dibujos originales. ¡Es verdad, esto es Camelot!

Dibujante de ciencia ficción de primera línea durante tres décadas, el estilo distintivo de Morrow fue progresando naturalmente desde su infancia en Fort Wayne, Indiana, donde vivió de 1930 a 1940.

«No sé si alguien recuerda la revista *Holiday*, pero escogió a Fort Wayne como la ciudad más típicamente americana –comenta Morrow mientras fuma su pipa plácidamente–. Mi padre era veterinario, y llegó a regentar una academia de equitación: le gustaban los caballos, y todo tipo de personajes que se relacionaran con ellos. Conocí a auténticos sheriffs, jinetes de rodeo y personas así de legendarias.

»Mi lugar favorito en la ciudad era el *State Theatre*. Me daban cincuenta centavos por cortar el césped, y no podía aguantarme las ganas de gastármelos viendo al Capitán Marvel, a Flash Gordon... Para mí era increíble ver aquellas cosas en la pantalla. Por supuesto, me fastidiaba el hecho de que no eran la recreación exacta de los personajes de papel, pero, ¿a quién le preocupaba eso? Estaban vivos y hablaban.

»Siempre leía las tiras de cómic de los domingos. Y además del cine, gastaba mi dinero en tebeos. Tan pronto como mi pila de cómics me llegaba a la rodilla, mi madre decidía tirarlos. No me preocupaba de ello, porque sabía que siempre había más. Nunca pensé en llegar a ser coleccionista.» La habilidad de Morrow con el lápiz en las manos se desarrolló pronto. «Me encontré casi enseguida copiando todo lo que veía y leía. No sé de dónde me vino. Nadie en mi familia tenía aptitudes artísticas. Mis padres y mis parientes siempre me animaron a perseverar en aquel camino. Nunca tuve la tentación de dedicarme profesionalmente, hasta que entré en el instituto. Hasta entonces, quería ser fiscal del distrito...»

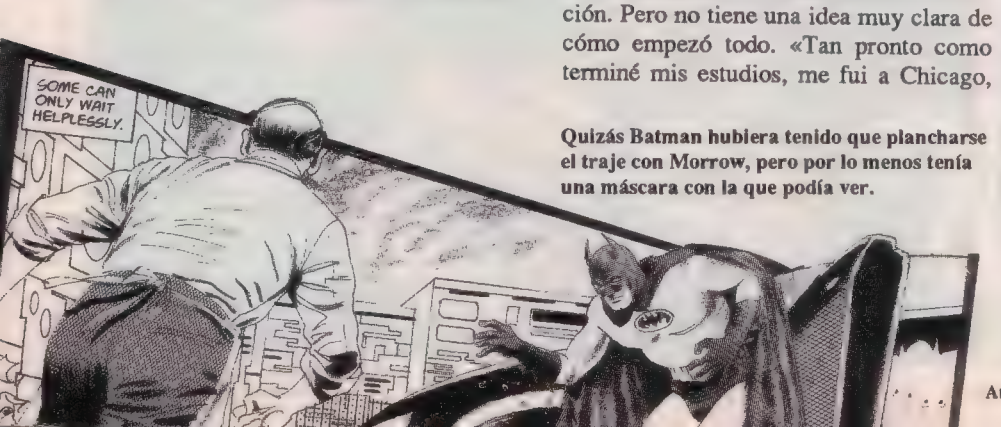
No habiendo tenido educación artística y viendo que las clases de arte le aportaban más bien poco, Morrow empezó a ver que estaba destinado al mundo de la ilustración. Pero no tiene una idea muy clara de cómo empezó todo. «Tan pronto como terminé mis estudios, me fui a Chicago,

Exploró a fondo la selva de Tarzán y pacificó el Salvaje Oeste, siempre en busca de la aventura.

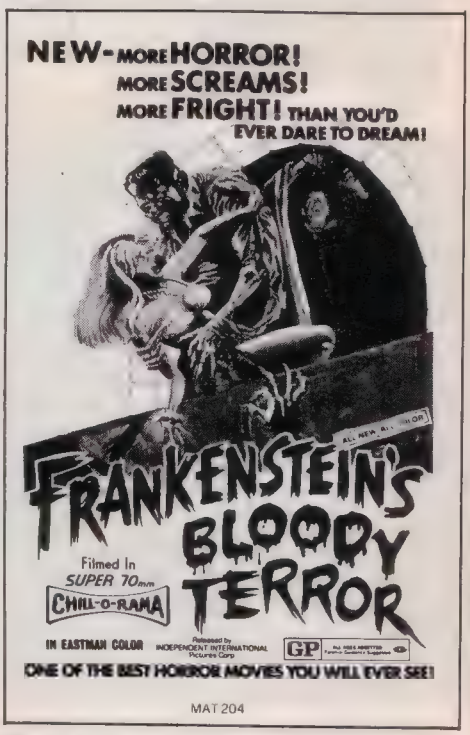
Tarzan
by EDGAR RICE BURROUGHS
DON'T CA... ME STUPID.
KEEP QUIET, STUPID!
"TARZAN'S RESCUE ATTEMPT IS THWARTED BY THE DRUG RUNNERS UNTIL THEY START TO TURN ONE ANOTHER."
THAT'S THE LAST TIME YOU EVER CALL ME STUPID!
AS EARL UNLOCKS THE HANDCUFF ON THE DIPLOMATIC BRIEFCASE...
AH RECKON AH JUS' MADE TWO MILLION DOLLARS!
...E-- ADA N.

Arte: Gray Morrow/Don Kraar/TM & © 1984 Edgar Rice Burroughs Inc.

«Tarzán me gustaba mucho de crío, y ni llegué a soñar que tendría la oportunidad de hacerlo algún día.»



Quizás Batman hubiera tenido que plancharse el traje con Morrow, pero por lo menos tenía una máscara con la que podía ver.



Arte: Cortesía de Sam Sherman

Uno de los carteles de Morrow para Sam Sherman. Morrow recuerda que Sam quería «mucha sangre».

Arte: TM & © 1989 DC Comics Inc.

Morrow

Por TIM FERRANTE

AH'M WORKIN' AS FAST AS AH CAN, ADMIRAL--
--BUT AH'M UNDER A LOT O' PRESSURE HERE!
DON'T WORRY ABOUT MAKING IT PRETTY, SCOTTY--
--JUST GET IT DONE!

Foto: Tim Ferrante

porque era la gran ciudad que tenía más cercana. No tenía ni idea de que un portafolio de trabajo es lo que te presenta como artista. Mi primer trabajo fue de "machaca" en la segunda agencia de publicidad más grande de Chicago. Yo preparaba proyectos para mostrar a los clientes, que en otras palabras, significaba pulir y adornar el trabajo de otras personas.»

Arte de Star Trek: © 1986 Paramount Pictures/DC Comics

«Cuando me siento delante de un trozo de papel, quiero hacer algo más que un dibujo bonito. Quiero contar una historia.»

Foto: Tim Ferrante

En una época de verdaderos iconos del cómic, las fuentes de inspiración de Morrow fueron diversas. «Obviamente, idolatraba a Alex Raymond y Hal Foster. Por otro lado, me encantaba la gente como Virgil Partch, uno de los grandes dibujantes de chistes de los años 40. Hoy día admiramos a Gary Larson, pero Partch hizo cosas a las que Larson ni se

Morrow ha formado parte en diversas ocasiones de la tripulación de la Enterprise: los resultados se pudieron ver en un anual de Star Trek...

acerca: verdaderas locuras. Aprecio a Larson en lo que vale, pero no puedo renunciar a mis influencias de los años 30 y 40.

Un efecto residual de su trabajo fue la oportunidad que tuvo Morrow de ver cómo trabajaban los profesionales, algo que le sirvió mucho en su aprendizaje. «Habiendo dibujado tiras para la revista del instituto y los periódicos locales, el trabajo de la agencia me enseñó cómo era el mundo real. El cómic era lo que me interesaba, pero había otras áreas por descubrir.»

Tomó unas lecciones de dibujo por correspondencia, y estuvo dos meses en la Chicago Academy of Fine Arts; allí le dijeron que su talento no necesitaba ayuda, que empezara a moverse y a buscar trabajo, así que se marchó a Nueva York. «Era la época de la creación del Comics Code, y Gaines andaba entre tribunales. La palabra "terror" era de mal gusto, y los cómics estaban mal vistos: media docena de editoriales se habían hundido. Por aquel entonces, Marvel era conocida como Timely. En los títulos ponían palabras como "aventura", "suspense", "misterio"... ¡pero nunca "terror"! Sabía que el ejército me llamaría a filas pronto, así que no me esforcé por mantener relaciones serias con el mundo del cómic. Nunca había oído hablar de Conan el Bárbaro; me dieron la novela de Howard *La torre del elefante*, y me pidieron un cómic basado en ella. Era la primera aparición de Conan en el cómic. Lo malo es que nunca llegaron a imprimirlo. Debe estar aún en algún archivo, criando moho.»

Todo permaneció tranquilo en Corea durante la estancia allí de Morrow, cortesía de las fuerzas armadas. «Durante el servicio militar, me dediqué a la pintura. No habiendo aprendido nunca, fui a mi aire. Conseguí algunos pinceles chinos y material totalmente nuevo para mí, y le dediqué mis ratos libres. De pronto, empecé a recibir encargos de los oficiales, para decorar sus habitaciones. La mayoría de las peticiones eran de señoritas desnudas. Por mi parte, yo prefería dedicarme a las grandes aventuras. Mis superiores me pagaban liberándome de obligaciones. Pinté de todo: desde insignias hasta cascos, pasando por habitaciones enteras... ¡Ni siquiera llegué a empuñar una arma!»

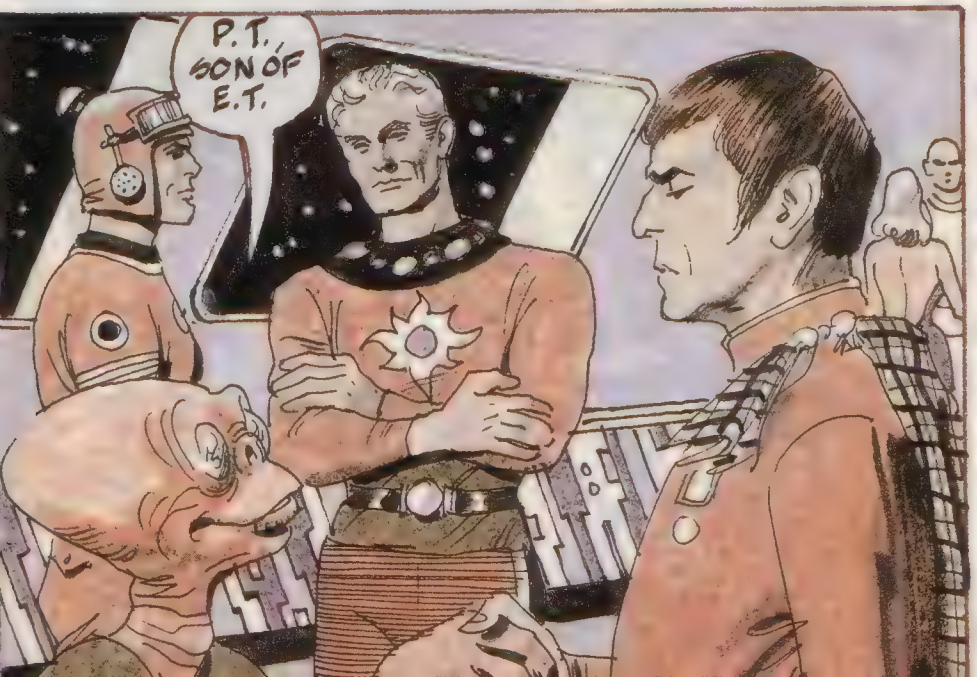
«Dreamwalker era la oportunidad de hacer algo estilo años 30, como La Sombra.»

Gracias al Ejército, Morrow empezó a pintar, aunque nos parece que sus temas estaban fuera de las ordenanzas.

Foto: Tim Ferrante

Tras la estancia con el Tío Sam, Morrow decidió seguir su vida como civil. Volvió a Nueva York. «Mi amigo Angelo Torres me presentó a algunas personas, y empecé a dibujar para la revista *Cracked* y Gilberton Publishing, conocida por *Clásicos Ilustrados* originales. No soy una persona demasiado comunicativa en sociedad, pero cuando me siento delante de un trozo de papel, quiero hacer algo más que un dibujo bonito. Quiero contar una historia.

»En Gilberton, la contribución de los artistas no se consideraba importante. Era norma de la casa que los dibujantes no firmaran su trabajo. Al Williamson, Reed Crandall y Angelo Torres hicieron ilustraciones, pero todas fueron a parar a los



Arte: © 1990 Cracked Magazine

Una reunión de cerebros que se vio en el Annual de Star Trek.

Todos los dibujos de Gray Morrow. Arte de Dreamwalker: TM y © 1989 Marvel Entertainment Group

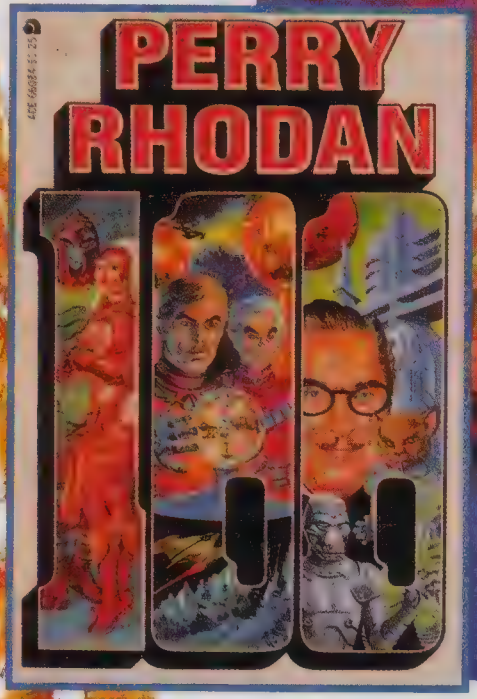
Clásicos. Te daban el guión, y te daban libertad para que hicieras lo que quisieras.»

La Bobbs Merrill Company de Indiana contrató a Morrow para que dibujara unos cincuenta libros para niños. La llamada del pincel siguió vigente, y los encargos para hacer portadas fueron muchos. «Los trabajos de ciencia ficción y fantasía eran los que más me gustaban. Hacía cosas para el interior de *Galaxy*, *If...*, *Amazing*, *Worlds of Tomorrow*, y les pedía que me dejaran hacer las portadas. Fueron mis primeros trabajos en color publicados. «En esa época, Russ Jones me habló de una revista que empezaba y que lograría pasar el Comics Code. La revista se llamaba *Creepy*, y la editorial era Warren Publishing. Jim Warren estaba mochales, era muy divertido. Nunca sabías si le gustaría lo que le llevabas, si lo odiaría o si te montaría una escena. Solía montar fiestas de fin de año, para celebrar 365 días más de publicaciones. Era increíble.

«Fue por entonces que Forry Ackerman (el editor de *Famous Monsters* y creador de Vampirella) tenía la representación de la famosa serie de libros de Perry Rhodan. Ace Books los había comprado, y durante un tiempo, se vendieron como rosquillas.

«La ciencia ficción y la fantasía siempre han sido lo que más me ha gustado», comenta el artista.

Tras leer las novelas de Perry Rhodan, el artista cree que deben ser juzgadas por sus portadas y no por su contenido.



Arte: Ace Books

Foto: Tim Ferrante

A mí me contrataron para hacer las portadas, tres al mes. Francamente, nunca supe por qué se vendían, porque los leí y me parecieron malísimos.

»Es interesante. Durante las sesiones nocturnas, a altas horas de la madrugada, atiborrados de café y de alcohol, parecía que trabajabas en el vacío, que a nadie le importaba un pito lo que estabas haciendo. Trabajábamos para nosotros mismos, y podíamos sentirnos felices de poder hacerlo. Angelo, Al Williamson, Wally Wood, yo mismo: todos maldecíamos a los editores por no dejarnos tener derechos sobre nuestra propia producción. Hacíamos lo que se nos encargaba, y se nos pagaba en metálico o en cheque. Si nos hubiéramos unido, podríamos haber hecho lo que nos gustaba.»

Morrow también logró trabajo como «negro» en diversas tiras de cómics diarias. «Johnny Prentice estaba dibujando Rip Kirby, y siendo un animal social, quería más tiempo libre. Le gustaba tener un día para ir a jugar al golf. Durante dos años, acabé haciendo tres semanas de cada mes de historietas de Rip Kirby. También dibujé una semana del Príncipe Valiente, cuando Hal Foster decidió retirarse. El Syndicate quería que la tira siguiera adelante, y pidió a Foster que eligiera un sucesor. En la lista estábamos Wally Wood, John Cullen Murphy y un servidor. Lo que no sabíamos es que Murphy era el sobrino de Foster, e, indudablemente, él seguiría con el príncipe. Foster sólo había pasado por lo de los candidatos para contentar al Syndicate.

«Trabajé en Friday Foster porque el artista titular entregaba tarde por norma, y lo habían cancelado en algunos periódicos. Agente X-9 era original de Alex Raymond, y la dibujó Al Williamson durante años: una vez hice de suplente para él. Big Ben Bolt también fue una tira muy movida en cuando a "dibujantes fantasma".»

A través de su amigo mutuo Alan Barbour, Morrow conoció al cineasta Samuel M. Sherman, cuya productora, Independent-International Pictures abastecía el hambriento mercado de los autocines. Sherman precisaba un artista excepcional cuyo trabajo incitara al público a ir al cine. «Creo que el noventa por ciento de mi

trabajo como cartelista de cine fue para Sam Sherman. Tenía un grave problema con un dibujante que le había dejado colgado en plena campaña. Sobre todo, quería sangre.

Sherman recuerda con viveza aquellos días de grandes campañas, y el especial gusto de Morrow por lo extraño y lo macabro. «Siempre he pensado que los anuncios deben estar bien hechos y ser atractivos –apunta Sherman– Empezamos usando fotografías, pero no hay nada mejor que una buena pintura. Gary Morrow era simplemente increíble cuando se trataba de acción, terror o ciencia ficción. Le hice hacer anuncios, carteles y programas. Sus dibujos para Drácula contra Frankenstein es lo más famoso que hizo para nosotros. Hacía un trabajo sensacional, porque le daba más fantasía de la que había en el filme. Los carteles de la Independent-International incluyen películas como *Angeles de medianoche*, *Mujeres salvajes*, *El terror sangriento de Frankenstein*, *Enfermeras de alquiler* y *Misión espacial al planeta perdido*.

Con tantos temas distintos, y páginas y más páginas de trabajo, ¿qué es lo que más le gusta a Gray Morrow? «Creo que hice un buen Tarzán. Me llena de orgullo, porque creo que es una cosa muy difícil de hacer. Fueron ocho años de trabajo en una tira diaria. El guionista, Don Kraar, hizo una labor remarcable adaptando la historia al formato del cómic. De crío me gustaba mucho, y ni llegué a soñar que tendría la oportunidad de hacerlo algún día.

La «espada y brujería» podía haber sido la especialidad de Morrow. Al fin y al cabo, él fue el primero que dibujó a Conan para el cómic.

Foto: Tim Ferrante

»Algo que hice hace poco para Marvel, la novela gráfica de Dreamwalker, fue una buena oportunidad para hacer algo al estilo de los personajes de los años 30, como La Sombra. No tenía que ceñirme a nada preconcebido, podía hacerlo a mi manera. El guión fue escrito por Billy Mumy y Miguel Ferrer, actores y guionistas. Ambos fueron específicos en que querían que aparecieran personajes cameo como Jackie Gleason o Jose Ferrer (el padre de Miguel), y otros.

»Ya que volvemos a Marvel-Timely... Williamson y yo solíamos hacer un montón de guiones de Western escritos por Stan Lee. En sus historias, la esposa del sheriff, del banquero, o de quien fuera, siempre se llamaba Martha. Stan parecía limitado en lo tocante a nombres del Oeste. Como que hacíamos los cómics siempre los mismos, empezamos a dibujar a Martha de la misma manera. Le pusimos un sombrero, para que no pudiera vérsele la cara. Stan nunca se dio cuenta de que el personaje era exactamente igual en diversos tebeos e historias. Esperábamos a que lo descubriera. Comenzamos a pasarnos, poniéndola de fondo aunque no viniera en el guión. Nada, que no. Martha seguía saliendo hasta en la sopa. Nuestra gran broma final fue, en una escena de una carga de los indios a un fuerte, poner a Martha entre los indios, a caballo, llevando una lanza y con su famoso sombrero. Nadie dijo ni pío, y eso que la charada duró más de un año.»

En los últimos años, Morrow quiere demostrar que puede ser un dibujante de superhéroes. «Los editores no parecen considerarme como tal. El año pasado, fue un placer y una sorpresa el hacer Batman. Había intentado hacerme con el personaje antes, más de una vez. Fue una actitud muy vanidosa por mi parte responder "Sí, lo haré, pero a mi manera." Dije que iba a dibujarle los ojos tras la máscara, y arrugas en el traje. Dijeron que ya me llamarían.

»Algo después, DC editó el cómic *Heroes Against Hunger*, para ayudar a la lucha contra el hambre. Como pensaban que no tendría continuidad, me dejaron dibujarle ojos y arrugas. De vez en cuando lo he dibujado, como personaje invitado en otra tira, pero siempre alguien pintaba en blanco los ojos. Al parecer, creían que era una irreverencia por mi parte hacia el personaje. Entinté y coloreé la historia de la Batcueva para el especial de 1989 de Christmas con los Superhéroes; y también la tinta sobre el lápiz de Michael Blair para el Anual de Batman del 89. Dejaron los ojos como estaban.

Su agenda posterior incluyó trabajos para Critical Mass de Epic, un Anual de Star Trek, sus parodias en Cracked y el libro de horror *Monsters Attack!* Tras años y años de voluminosa creatividad, Gray Morrow opina que la industria es más excitante y desafiante que nunca. «Estoy feliz de que la cosa esté así ahora. Si es comercial, vale, lo imprimiremos. Si funciona, perfecto. Si no, intentaremos otra cosa. Nunca tuve esta libertad cuando entré en el negocio. Hoy día, el noventa por ciento de nosotros podríamos estar hundidos en el olvido. Pero ¿quién sabe? En mi caso, simplemente amo los cómics. Sin reservas.

JUGANDO EN UNA NUEVA LIGA

Dan Jurgens y Gerard Jones creen que luchar por la justicia es un negocio serio. De verdad.

Por DREW BITTNER

ICE?
ICE?
SO HOT.. SO WEAK...
DON'T YOU GIVE UP ON ME!
YOU CAN FIGHT THIS! USE YOUR POWERS!
I'LL WORK ON GETTING US OUT OF HERE BUT YOU HAVE TO HELP YOURSELF!
C'MON, ICE! YOU CAN DO IT!

Arte: Dan Jurgens/Jackson Guice

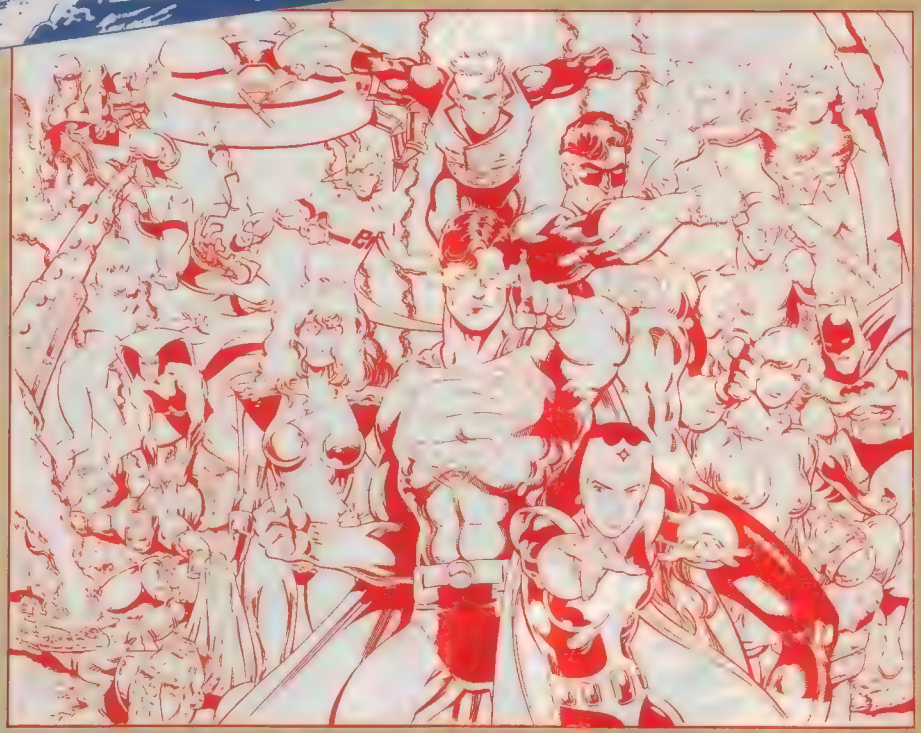
Siendo de nuevo el líder de la LJA, Superman volverá a ser uno de los héroes preeminentes en el Universo DC.

número uno de Justice League International Spectacular, un especial que presenta al nuevo equipo y prepara la nueva dirección del grupo.

El mayor cambio en la LJA será que Superman asumirá el papel de líder. La decisión del Hombre de Acero de volver a la LJA se desprende de los últimos acontecimientos de su propia colección.

«Superman se da cuenta de que hay un sitio para él al lado de todos estos héroes, lo que le lleva a la LJA –señala Jurgens– No podía haber trabajado con ellos cinco años atrás, especialmente cuando Max Lord estaba al cargo de todo. Ahora sí puede.»

«Superman lleva demasiado tiempo solo. Ha aparecido en sus cómics, pero en



Arte: Dan Jurgens/Rick Burchett

Según Dan Jurgens y Gerard Jones, es hora ya de que la Liga de la Justicia sea más seria... más o menos.

Liga de la Justicia = Comedia. Ese fue el concepto que tuvo siempre presente Keith Giffen cuando remozó el equipo de héroes más conocido de la DC, y del que surgió más tarde la Liga de la Justicia Europa. Se convirtió en uno de los títulos de más éxito de la editorial, y llevó a los superhéroes chalados a la fama.

Todo pasa y todo queda. Ahora que Dan Jurgens y Gerard Jones se van a hacer cargo de ambos supergrupos, se avecinan grandes cambios para la Liga de la Justicia.

Jurgen y Jones se irán desviando paulatinamente de la comedia que rezuman ambas serias. Eso no significa que se abandone el humor, pero que se irá matizando para enfrentarse a historias más serias.

«Keith Giffen, J.M. DeMatteis y el editor Andy Helfer han estado con ambos cómics desde hace cinco años –comenta Jurgens– y en ese tiempo, se han labrado una reputación de grandes humoristas. En la LJA queremos abordar historias más serias, donde el humor viene de las reacciones de los personajes y de su interacción con otros.

»Algunas personas han supuesto que queremos acabar con el humor en la serie, pero no, sólo vamos a cambiar su naturaleza –añade Jones– No serán chistes malos, ni habrá tantas bromas como antes, pero tendremos una buena ración de humor. Es decir, con el Hombre Elástico y Flash en el mismo equipo, hay muchas oportunidades para hacer cosas divertidas. Sólo que no será ni chocarrero ni facilón.»

Esta renovación de la Liga es fiel al principio de «vuelta a las raíces». Los favoritos de DC volverán a la Liga: Superman, Aquaman, Atom, Hal Jordan, Hawkman y señora y Wonder Woman se unirán de nuevo al equipo, como en los tiempos de la vieja Liga de la Justicia.

Jurgens y Jones ven cambios significativos, dejando su propia impronta en el ninguna otra parte. En la oficina creemos que Super debe tener un lugar preeminente en el Universo DC. Esto le ayudará a estar más en onda, aparte de la continuidad de sus propias series.»

Cuando Superman llega, la cosa va bien al principio, pero luego empieza a haber roces entre el grupo.

«Tenemos a toda esta gente -Blue Beetle, Booster Gold, Hielo y Fuego- que viene en el cuartel general de la Liga. Se conocen bien, alternan fuera del trabajo y

se llevan bien. Ahora llega Superman, que no les ha dicho aún que es Clark Kent. ¿Como se sentirán ante eso? Su propio líder no confía en ellos como para revelarles su identidad secreta. Guy Gardner piensa que él debe ser el jefe, y habrá muchos tiras-y-afloja con el tema.»

Mientras tanto, Max Lord desaparece de escena.

«Max seguirá desempeñando un papel visible. Pero sus días de mando han terminado. El grupo no existe porque Max lo creara: existe porque debe haber una Liga de la Justicia.»

El personaje favorito de Jurgens es Blue Beetle. «Me lo estoy pasando muy bien con él. Estoy volviendo a hacer de Blue Beetle lo que Steve Ditko creó en principio. Es el tipo más bajito, con mucho, de la Liga. Sus gestos y sus posturas son más de insecto. Quiero que vuelva a ser inventor.»

Bloodwynd es el nuevo héroe misterioso de Jurgens para la LJA. «Es un personaje muy divertido para jugar con él. Siempre que creas uno, es como un cheque en blanco, que vas rellenando por el camino. Los orígenes y el fondo de Bloodwynd ocuparán buena parte del primer año de la serie.»

La Liga recluta un nuevo miembro cuando a ella se une Máxima: su imperiosa personalidad causará conflictos. «Ha sido la dueña de un imperio galáctico y está acostumbrada a todo lo que esto conlleva. Habrá algunos problemas. Por ejemplo, quiere saber por qué no puede pasearse por ahí con 32 esclavos personales.»

Algunos personajes tendrán un retiro personal. «Quería sacar al Detective Marciano de la serie. Se ha vuelto muy tonto, ha perdido la dignidad que yo creo que debe tener. Los lectores pueden irse olvidando de él: volverá cuando sea el momento. Pasará una temporadita en el espacio.»

La nueva LJA luchará contra algunos villanos de toda la vida cuando Starbreaker traiga la ruina sobre el mundo de Máxima y la Liga intente ayudar. «Es la primera vez que algunos de ellos salen del planeta, y eso les hará reaccionar de una manera determinada. ¿Pertenecen al espacio exterior tipos como Blue Beetle o Booster Gold?»

El desafío de Jurgens en estas series es considerable. «El problema es que como estos personajes aparecen en otros cómics, es posible que no pueda utilizar a Superman y Guy Gardner a la vez. Hacer malabarismos con la continuidad puede ser un fastidio.»

Además, ha tenido que convencer a guionistas, editores y dibujantes de que ésta era una nueva Liga.

«Hubo creativos que lucharon por mantener a sus personajes fuera de la Liga. No querían que sus "hijos" se convirtieran en personajes de comedia, así que evitaban la Liga como la peste. Uno de mis cometidos ha sido superar esta imagen. Me gustaría que la LJA fuera el grupo de prestigio que siempre fue, convertirse en el eje de la rueda de los superhéroes.»

Escribir y dibujar dos cómics, por no mencionar las miniseries extra (como Metal Men), será difícil, pero Jurgens no se achica ante el reto. Aunque admite que se lo pensó dos veces antes de aceptar la LJA.

Arte: Dan Jurgens/Jackson Guice

Guy Gardner y Blue Beetle no tendrán mucho tiempo para hacer cachondeo, pues con Jurgens la historia prima sobre las risas.

«Acabo de finalizar Armaggedon 2001 y estaba recibiendo ofertas de todo tipo, cuando el editor de la Liga, Bryan Augustyn me preguntó si me apetecía hacer algo con ellos. No estaba seguro, dependía de si tenía alguna idea. Colgué el teléfono, tuve ideas a docenas, y volví a llamarle. "Adelante con los faroles", le dije.»

Gerard Jones comenta que su equipo, la Liga de la Justicia Europa, también tendrá sus cambios y sus relevos de personal. «Tengo a Green Lantern –Hal Jordan–, Aquaman, Dra. Luz, y luego, a Batman y Metamorpho. Batman no será regular, pero Metamorpho, sí. Power Girl, El Hombre Elástico, Flash y Crimson Fox seguirán.»

Comenta que los personajes continuarán su andadura normal, y señalando que Power Girl es la que intenta transformar.

«Será muy diferente. Descubriremos que sus repentinos cambios de humor tienen una causa médica, una alergia a los edulcorantes artificiales. ¡Una buena dieta de gaseosa, y ya veréis! La veremos también debatirse con su herencia atlante; desarrollaremos una relación entre ella y Aquaman, puede que un romance, cuando descubre que viene de su estirpe ancestral. No podrá ser mucho más, ya que tiene su propia serie.»

«La Dra. Luz, entre tanto, se une al

"GOODNESS SAKES"? DO PEOPLE REALLY TALK LIKE THAT?
SSH. TED'S SPEAKING.
THIS ISN'T THE TIME TO PANIC, PEOPLE! WE'VE GOT TO KEEP OUR HEADS!
NOW DOES ANYONE HAVE A CLUE AS TO WHAT'S GOING ON HERE?
GREETINGS TO ALL ASSEMBLED! I AM VINIC, LORD HIGH REACQUISITOR OF THE KLAARSH!

Arte: Eduardo Barreto/Carlos Garzón

Al igual que las historias clásicas de Gardner Fox, Jones plaena introducir elementos filosóficos, religiosos, científicos y culturales en «este mundo lleno de peligros».

Arte: Ron Randall/Randy Elliott

Batman vuelve a ser parte de la LJE, pero no será un miembro definitivo.

grupo. La veremos sudar para mejorar; será más consciente de su herencia japonesa y budista que nunca.»

La Dra. Luz y Power Girl serán también parte de un triángulo romántico con Hal Jordan, que se siente atraído por ambas mujeres.

«Se siente igualmente atraído por las dos, pues ambas son combativas, de fuerte voluntad y mujeres difíciles. A Hal le gusta el desafío.»

«Me gustan las relaciones enredadas. Y sé que Hal puede meterse en estos líos, porque estoy escribiendo Green Lantern. Crimson Fox y Metamorpho se "apañarán", aunque Metamorpho sigue pensando si no sería mejor volver con Sapphire y su hijo.»

«Flash dejará de hacer el cabestro. El Hombre Elástico seguirá siendo un payaso, pero no será ni tonto ni estúpido, simplemente peculiar. Pasará momentos de apuro con su mujer, Sue, ya que se convertirá en el nuevo coordinador del grupo. Habrá problemas, habrá luchas de poder entre Sue y Hal, de la misma manera que entrenador y presidente de un equipo de fútbol se enfrentan a veces. Así que Ralph se verá pillado justo enmedio, entre su mujer y uno de sus mejores amigos.»

El «elemento tradicional» del grupo será Green Lantern, junto al Hombre Elástico y Flash, héroes muy unidos a la Liga de la Justicia original. «Hal y Ralph fueron miembros del viejo grupo, y Wally sabe la historia de sobra, desde sus días como Kid Flash. Los otros están más fuera de onda, aunque muchos han pertenecido a la LJE desde el principio.»

Esta pequeña diferencia entre los históricos y los nuevos creará algunos problemas al grupo.

La sección europea tendrá nuevas amenazas a las que enfrentarse. Primero será Deconstructo, a quien Jones describe como «un artista británico loco, que aparece con bastón con el que quiere destruir el mundo. La historia trata acerca de la naturaleza de la realidad, jugando con el lenguaje y nuestra percepción de la realidad».

«También pelearán contra Echidna, la madre de míticas bestias griegas como Hidra o Cerbero. Eso será un viaje hacia la mitología griega.

»Echidna es mitad mujer y mitad serpiente, y su conflicto es el de la luz y la oscuridad, pero no será lo de siempre.

»El tercer guión ponen a la LJE delante de Sonar, un villano hasta ahora de segunda división. Es un supertecnólogo que viene de Modora, el típico país imaginario europeo. Sonar decide hacerse con el país más grande de Europa: la ex Unión Soviética.»

A partir del número 51, Jones no tiene planes concretos. «Lo que quiero hacer es lo que hizo Gardner Fox con la Liga: tomar un poco de ciencia, cultura, religión o filosofía e insuflarlo en este mundo lleno de peligros. Creo que eso le gustará más al lector de cómics actual, que es más maduro y más culto que el de hace veinte años. Es divertido encontrar cosas para utilizar.»

Jones añade que no quiere recrear las historias de Gardner, sino explorar terrenos sugeridos por modernos autores de cómics, incluyendo los títulos más esotéricos de DC, como Doom Patrol, Sandman o Hellblazer.

«La LJE tendrá una estructura de cómic convencional, pero en su contenido, habrá más cosas de las que suele haber en éstos.»

Jones está recibiendo ayuda de Ron Randall, el nuevo artista de la LJE. «Ron

Arte: Dan Jurgens/Jackson Gulce

Blue Beetle es uno de los «peones» favoritos de Jurgens.

y yo nos hemos adaptado mucho el uno al otro con este cómic.

»En términos de caracterización y trama, ha aportado mucho más de lo que yo podía exigirle. Hay un surrealismo de mucha calidad en su trabajo, quizás porque es muy realista en su forma de representación pictórica.»

Habiendo empezado con sus títulos, ambos guionistas quieren establecer sus equipos antes de los inevitables «crossovers».

«No habrá intercambio de personajes en un principio. Haremos algún cruce; JLI Spectacular es un número con los dos grupos, pero no hay mucho más planeado por el momento.» Dejemos pues que se haga justicia.

QUIEN MANDA EN LA Tanja acme

El equipo de dirección visita el hogar de los Tiny Toons

Por BOB MILLER

Dibujo de Buster: Ken Boyer

«Un director de animación debe ponerse muchas gorras. Durante un rato, es el diseñador de personajes; a otra hora del día, es el artista de los "storyboards"; se convierte en animador jefe y en otras ocasiones, se encarga de cumplir los plazos dados.»

Así es como Ken Boyer se describe a sí mismo y a sus compañeros en las aventuras de los *Tiny Toons*. Boyer forma equipo con Rich Arons, Gerald Baldwin, Kent Butterworth, Eddie Fitzgerald, Art Leonardi y Art Vitello para dirigir a la nueva generación de los personajes de la Warner. Intentan cumplir con esquema de producción tan enloquecido como los dibujos animados que crean.

«Trabajamos tres o cuatro veces más deprisa de lo que lo hacíamos con los viejos cortos de la Warner –nos comenta Art Vitello– En lo que tardábamos en hacer seis minutos de animación, ahora hacemos veintiuno. No es posible lograr los mismos resultados. Pero a veces logramos cosas buenas gracias a lo duro que trabajamos.»

Para poder encarar este desafío, la Warner ha creado una variación del sistema de unidad, utilizado ya antes en sus cortos para el cine. Con este método, el director preside casi todas las fases de producción, usando un grupo de artistas que trabajan directamente a sus órdenes.

«Cada unidad se encarga de quince episodios, sobre un total de sesenta y cinco. Nos hemos pasado más de año y medio con ello. Por desgracia, a causa de la prisa y del factor tiempo, no hemos tenido los lujos con los que contábamos en Warner –dice Art Leonardi, que trabajó con Friz Freleng en los cortos originales–. Hasta la fecha, cada unidad ha contado con un director, un dibujante de fondos, un guionista, un encargado de "layouts", tres animadores y tres ayudantes. Y un montón de personas en los departamentos intermedios. Una vez hecho el trabajo de los ayudantes, iba a ellos para hacer las tareas de enmedio.

»En la actualidad, nuestros animadores y ayudantes están en Japón y Corea. Tenemos que comunicarnos a través de la distancia, y eso lo hace todo mucho más difícil.»

«Lo que hicimos aquí fue preparar todo el trabajo de preproducción, incluidos los bocetos –aclara el productor y director Tom Ruegger–. Esto, trasladado a la animación, significa que hacíamos todas las posturas clave, por lo que no queda a la entera imaginación de los de allá. La labor intensiva de animación se hace allí por cuestiones de coste.» Al igual que los expertos pueden distinguir la diferencia entre los episodios hechos por Friz Freleng, Chuck Jones o Bob McKimson, los directores de *Tiny Toons* esperan que sus estilos también sean evidentes.

Ruegger intenta asegurarse de que cada uno de los episodios sea consistente con la serie. «Esta es una producción Steven Spielberg-Warner Bros. Aunque es fiel a toda una serie de tradiciones Warner, también lo es a los principios de Spielberg, y mi trabajo ha sido lograr que estas dos influencias se complementen entre sí.

»A veces, no siempre se llevan bien, y hay que negociar. Hay dibujos animados que quiere Steven, y que a nuestros chicos les cuesta producir. En un principio, sólo queríamos hacer cortos, y entonces nos metimos en los episodios de media hora. Es algo diferente, y algunos de los nuestros se echaron atrás. Volvimos a los cortos. Tuvimos un tira y afloja. Tenemos veinti-

Un sofisticado boceto de Ken Boyer. Los animadores intentan darles a los artistas de Oriente la mayor cantidad posible de información gráfica.

Dibujo: Ken Boyer

Todo el arte y personajes de Tiny Toons: © 1990, 1991 Warner Bros Inc.

cinco episodios de media hora y unos cuarenta cortos, una buena mezcla.»

Como productor, Ruegger tiene otros cometidos.

«Con Andrea Romano, mi directora de sonorización, acudo a todas las sesiones de doblaje, para que haya consistencia en el trabajo de los actores. Lo superviso todo. Cuando recibo el negativo, me meto de lleno en la labor de edición. No soy productor en el sentido de controlar el dinero, que es lo que a mí me parece que preocupa a mi jefe. Es un trabajo creativo y muy divertido.

»Y tengo a Steven al corriente de cómo vamos con las historias y él me da a mí y a los otros directores notas sobre guiones y "storyboards", e intentamos seguirlas.»

Los directores no tienen que elegir los guiones con los que van a trabajar. Ruegger los va asignando a medida que hay directores libres. Este lee el guión, entrega la historia a un dibujante de «storyboards», que hace una serie de viñetas, algo parecido a una tira de cómic. Mientras tanto, el director o los artistas creativos crean todo lo necesario para el episodio y los personajes secundarios. Mas tarde, el «storyboard» será revisado por el director, algo que Ken Boyer llama «la ampliación del storyboard».

«Siempre "inflamos" los guiones dramáticamente. Como director, tengo la responsabilidad de hacerlo, ya que la mayoría de "storyboarders" se limitan a hacer el guión de forma lineal. Y no es muy divertido si el guión era flojo. Así que hay que añadir cosas.»

El director devuelve el storyboard terminado a Ruegger, y luego a la Amblin, para que sea aprobado.

«A veces, Spielberg le toma ojeriza al guión, aunque le haya dado el visto bueno. Lo ve en viñetas y no le gusta. Eso nos mata, porque hemos pasado tres semanas trabajando en la maldita cosa y ahora que nos ajustábamos al "planning", tenemos que volver a empezar de cero. Ha ocurrido un par de veces, y nos obliga a recuperar el tiempo perdido.»

La Amblin permite trabajar dos semanas en el storyboard de un corto, mientras que la Disney para TV concede cuatro.

«En Disney, los cortos son de once minutos –dice Boyer, que ha trabajado para Disney– En Warner, son de seis. Pero en los *Tiny Toons*, puede llegar a ser mucho más. Página por página, el trabajo es idéntico que para once minutos.»

«Sin embargo, en *Tiny Toons*, la producción ha sido muy rápida. Nos daban sólo dos semanas. Algunos episodios han precisado tres o cuatro. Tienes que adelantar en el siguiente. Hay que correr para ajustarse al esquema.»

Con tantos personajes pululando por

Uno de los escollos de la serie es que hay que utilizar al amplio elenco de la granja Acme en todos los episodios.

personajes: Bugs, Elmer y Lucas, o solo Bugs y Lucas. Los buenos *Tiny Toons* son lo mismo cuando sólo tenemos una pareja de personajes, como Elmyra o Buster», asegura Boyer.

Warner concede dos semanas para el storyboard, y otras dos para la fase de «layout». Simultáneamente, personajes y objetos son dibujados de acuerdo con el color de los fondos. En resumen, un episodio con tres cortos cuesta seis semanas de preparación.

«Cuando tienes el guión en la mano –continúa Boyer– es como si te dijeran "y ahora, haz magia". Y te dan muy poco tiempo para que lo prepares. Es uno de los aspectos más frustrantes del proyecto, pero aprendes rápido, y lo haces.»

Durante la fase de storyboard, se hacen las grabaciones de sonido en los estudios B&B en Burbank. Pero, en una ruptura del sistema tradicional de unidad, los actores de doblaje no son comandados por el director de animación.

«Depende de cómo vayamos de tiempo –dice Rich Arons– Si el director está más que ocupado -y, honestamente, hay ocasiones en las que no puede ni salir del estudio-, Tom Ruegger o Andrea Romano dirigen a los actores.

«A veces, no estamos ahí, y se graba algo mal, con la actitud impropia para que sea divertido, dramático o simplemente mejor. Es posible hacer marcha atrás y cambiarlo. Leerlo de nuevo o que lo grabe otro actor. He tenido experiencias muy positivas dirigiendo a los actores, y he podido cambiar lo que he creído conveniente.»

En la etapa de «layout», cuando los artistas preparan las posiciones clave para la animación, escuchan lo grabado para

Los animadores hacen las posiciones clave antes de enviar fuera el material para que se hagan los dibujos intermedios... eso vuelve locos a los Toons.

Acme Acres, sólo dibujarlos consumía la mayor parte del tiempo. «El mayor problema de los *Tiny Toons* es que los guionistas tienden a meter un millón de personajes en cada historia. Y no era nunca esa combinación ganadora que hizo tan buenos los Warner originales. Había sólo dos o tres

El equipo se toma muy a pecho su trabajo. Gracias a ello, Babs se crece, haciendo de Cleopatra.

Dibujo: Ken Boyer

Dibujo: L. Rowley

acomodar el dibujo al sonido. «Una de las cosa más acertadas de Warner fue hacer aquí los "layouts" –dice Eddie Fitzgerald– Es lo que marca la diferencia. Algunos estudios se limitan a enviar los storyboard. Nosotros enviamos las posturas clave con muchísima información visual. A veces, hasta la propia animación.»

«Una persona sola puede preparar de veinte a veinticinco escenas por semana –añade el animador Chuck Harvey– Si tienes un equipo de tres o cuatro personas, puedes preparar un episodio completo en dos semanas, "layout" incluido. Eso es lo que nos hace diferentes.»

Durante el «layout», según Ken Boyer, el director hace de supervisor del proceso.

«El supervisor de "layout" hace muchas cosas técnicas, como comprobar registros, profundidades de campo y fondos. Por encima de ello, mi mayor preocupación es la acción. Tenemos que tomar todas esas poses y expresiones, y hacerles actuar. Es algo que no se ve mucho fuera de nuestro país.

»Mientras la gente de "layout" cumple su cometido, les echo una mano sobre el tema de la actuación, si tienen problemas. Si no, me meto de cabeza en el storyboard.

»Cuando "disecciono" el storyboard, separo todas las acciones individuales. Dibujo bocetos de todo el movimiento entre las poses, para que no se pierda la movilidad.»

Uno de los problemas que Ken Butterworth descubrió es que: «Muchos dibujantes -incluso algunos de los antiguos, que ya estaban en Warner en los viejos tiempos- están estancados en cómo se hace normalmente la animación televisiva, los malos hábitos que han adquirido en otros estudios. Así que tenemos que "reeducarlos", haciéndoles volver al estilo tan libre de los Warner tradicionales.»

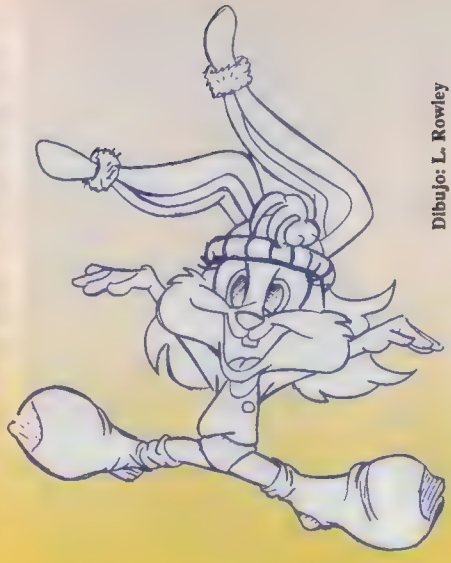
Lo más complicado, en palabras de Boyer, es tener todos los elementos listos para enviarlos. El director reúne todos los «layouts», maquetas, fondos y claves, y los comprueba. Esto le ocupa unos dos días, aunque el tiempo no sobra precisamente.

Entretanto, el director ya está preparando el próximo episodio. Usualmente, al estudio contratado le lleva cuatro meses procesar todo el episodio (Wang Film Production Co. de Taiwan, Akom Productions Co. de Corea, Glenn Kennedy de Canadá y Tokyo Movie Shinsha de Japón), haciendo todos los dibujos intermedios, preparándolos, dándoles color y filmándolos.

Cuando la animación llega del extranjero, lo hace en secciones, unas dieciséis para cada seis minutos. El editor las monta todas y las sincroniza. Entonces, es labor del director comprobar este paso.

A veces, los directores descubren que los estudios contratados han añadido sus propios «gags», denota Art Vitello.

«Parece que a muchos buenos artistas les gusta añadir cositas propias. No está tan alejado de la idea original como para truncarla. Cuando ves lo que te han mandado, estás viendo materia prima. Bien, bien, bien. De pronto, sale algo de la nada. "Oye, ¿tú hiciste esto? ¿No? Pues no está nada mal".»



Dibujo: L. Rowley

Aunque en otras ocasiones, los chistes previstos no sobreviven al proceso de animación. Hay escenas arruinadas por artistas que no siguen los diseños de los personajes, o se usan colores inadecuados, o no hay concordancia con el diálogo. El director y Tom Ruegger arreglan estos deslices, y el supervisor de animación envía notas al estudio para que lo repitan, diciendo lo que han de cambiar.

Al igual que en los Warner originales, cada corto tiene su propia música. Cuando llega de Oriente, el material se le entrega al compositor Bruce Broughton. El director lo ve con él o uno de sus ayudantes.

«Es como ver una cinta de vídeo. La vemos escena a escena y discutimos cuál sería la música más adecuada, y qué tipo de instrumentos se utilizarán», detalla Arons.

El director remarca también qué clase de efectos de sonido desea. Tom Maydeck, el ingeniero de sonido, dice que hay más de un millón de efectos en su archivo, con lo que puede imitar los Warner originales o recrear prácticamente cualquier cosa.

La postproducción dura de un mes a seis semanas por episodio. La música y los efectos se mezclan, y las escenas se cortan para el negativo final. Los técnicos eliminan los fotogramas oscuros, los borrones, e igualan el color. Después de tres meses, el episodio de treinta minutos está acabado.

Aunque *Tiny Toons* es un gran avance en la animación televisiva de calidad, los directores señalan que aún pueden ser mejorados.

Habla Eddie Fitzgerald: «Hemos hecho los "layouts" aquí. Como resultado, tenemos una gran calidad de producto. Lo próximo es hacer aquí la animación. No tenemos gente suficiente, pero debemos hacer la inversión necesaria de tiempo y dinero para preparar a una nueva generación de animadores: eso nos dará mucho más control. Nuestra meta es llegar a darles vida real, como en los viejos días de la Warner.

Con sólo dos semanas para hacer el storyboard, el equipo da más botes que Babs haciendo aeróbic.

Los directores han de «reeducar» a sus animadores, para que olviden los malos hábitos adquiridos en otros estudios y sean fieles al espíritu de los Warner originales.

Cuando la serie vuelve animada de fuera, el equipo suele alucinar con lo que aparece y lo que se ha perdido por el camino.

Dibujo: Ken Boyer

la hora de los toons

«Veo el mundo, o al menos el mundo de los dibujos animados, de manera muy radical. Soy más del estilo de Bob Clampett, me gusta ese tipo de humor», dice el director de *Tiny Toons*, Rich Arons.

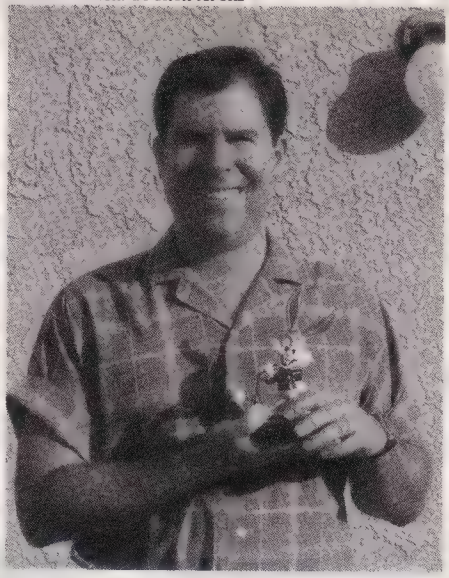
«Además, busco ir rápido y encontrar chistes más extremados. Puede que un poco absurdos. O puede que poco lógicos. Voy más allá para buscar la gracia. Hay muchas maneras de aproximarse a ella.»

Arons empezó su aprendizaje artístico a temprana edad. Criado en Nueva York, estudió en la Famous Arts School a los diez años. Asistió al Instituto de Arte y Diseño durante tres años, y a la Escuela de Artes Visuales, medio año más. A finales de 1977, se mudó con su familia a California. Allí estudió en la CalArts, el centro patrocinado por Disney, donde se licenció en animación.

«Cuando estuve en la CalArts, aprendí mucho sobre Disney, ya que los profesores eran todos antiguos colaboradores suyos. Estaban Elmer Plummer, T. Hee y Bill Moore. También estaban allí Ken O'Connor, uno de los grandes artistas de fondos de Disney, y Jack Hannah.»

«Hay muchas maneras de aproximarse a una broma», nota Arons. Siempre ayudan personajes tan locos como Gogo-Dodo y Concorde Condor.

Foto: Cortesía de Rich Arons



«Me gusta parodiar algo que sea clásico», comenta Richard Arons.

Pero lo que Arons aprendió allí no fue un estilo particular, sino la sustancia del asunto.

«Lo mejor de CalArts es que, aunque Disney paga la escuela, los profesores no tienen por qué promover obligatoriamente el estilo de Disney. Enseñan principios artísticos, que puedes aplicar a cualquier nivel, sea cual sea la especialidad a la que te dediques. Es el principio lo que debes aprender. De ti depende saber cómo quieres aplicarlo.»

Su primer trabajo fue *El Señor de los Anillos* de Ralph Bashki en 1977, a lo que siguió su labor de ayudante en Hanna- Barbera, Ruby-Spears y diversos anuncios comerciales. Del 85 al 88, Arons trabajó para Filmation, animando a *She-Ra*, *Bravestarr* y los *Cazafantasmas* para Lou Scheimer. En 1988 dibujó los «layouts» para la DIC Enterprises, en los fugaces *Beany & Cecil* y *Super Mario Brothers*.

En el 89, Arons forma parte del equipo de *Tiny Toons*, dibujando «layouts» y avanzando hasta los storyboards. En agosto, es ascendido a director. ¿Qué es lo que ha aprendido Rich Arons en su primer año de director?

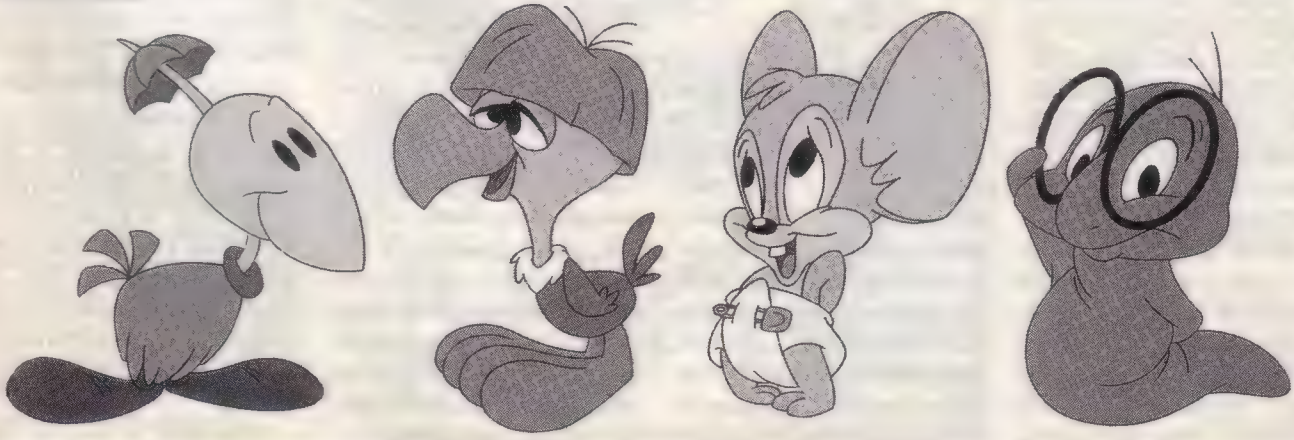
«Ah, hijo mío, he aprendido mucho. Como animador, no tienes que preocuparte de muchas cosas. Como director, tienes que entendértelas con el sonido, el color, la música... Es un proceso muy largo.

»Creo que he aprendido cómo obtener lo mejor de la gente, lograr su aportación. Quiero pensar que sé escuchar. Tomo en cuenta las sugerencias de todos los artistas, y decido qué es lo mejor para la serie.

»Intento dedicar todos los recursos posibles. Ya lo sabes, trabajo en la mesa de dibujo, en la animación, y siempre contra el reloj, todo hay que decirlo. Me gusta mantener controlada la cosa todo lo que puedo. Es la clase de proyecto que quisieras que nunca acabara. Es muy divertido.»

—Bob Miller

Arons ha dirigido a uno de los personajes favoritos de Spielberg, L'il Sneezer, aquí con su amigo L'ill Bookworm.



Arte y Diseño de los Toons: Cortesía de Ken Boyer

SALON DEL COMIC

EL COMIC YA TIENE DIEZ SALONES

Barcelona se reafirma como la capital de la historieta en España

Cuando se escriba la Historia, con hache mayúscula, 1992 pasará a los anales como el año de las Olimpiadas de Barcelona, la Exposición Internacional de Sevilla y la capitalidad de la Cultura de Madrid. Se recordará, también, que se celebró el cincuentenario del descubrimiento de América. Pocos, muy pocos, recordarán que, en 1992, el Salón Internacional del Cómic de Barcelona cumple sus primeros diez años de existencia. Diez años de una etapa tan importante como fructífera, tan vital como decisiva para el asentamiento de uno de los salones del cómic más importantes de Europa, a la misma altura, ya, de Angoulème.

Con la celebración de esta décima edición del citado Salón, Barcelona se reafirma como capital de la historieta en España, haciendo bueno aquello de que aquí –con las salvedades que honran a Madrid, Sevilla, Valencia o Bilbao–, es donde «se corta el bacalao» en el negocio del cómic. Diez ediciones que confirman el importante nivel de afición que hay, no tan sólo en Catalunya, sino en toda España, ya que el Salón, desde sus orígenes, ha sido seguido con puntual información desde cualquier lugar de la península o de las islas de nuestro Estado.

Del 6 al 10 de mayo, un lugar de privilegio en el mapa urbano barcelonés como es el antiguo Born –un mercado central de frutas recuperado para la ciudad como espacio para la cultura–, volverá a dar cobijo al Salón del Cómic, en esta décima edición que marca, definitivamente, la mayoría de edad del certamen, y su consolidación en el mundo editorial del cómic. Este año, por ser el décimo, presenta una importante serie de novedades y mejoras, que van perfilando, poco a poco –como se sabe los buenos cocidos o pasteles se hacen a fuego lento– ese super Salón del Cómic, que en breves años –entre dos y tres– será el certamen barcelonés, pudiéndose colocar, con muchas posibilidades, en el primer lugar del ránking mundial de certámenes de esta especialidad.

UN AÑO CRUCIAL

Es, pues, este año de 1992, una fecha importante para los buenos aficionados al cómic, porque los diez años de Salón confirman la buena salud del mismo en España –pese a todos los problemas que tiene el sector–, la renovada afición de nuevos y viejos lectores y, de forma muy especial, el reconocimiento y soporte al certamen que dan las instituciones. Concretamente para esta edición, son 28 millones los que proceden de las instituciones públicas (Ministerio de Cultura, Generalitat de Catalunya y Ayuntamiento de Barcelona), prueba evidente de que el cómic, como manifestación cultural, creación artística y actividad empresarial, ha sido ya reconocido por los políticos y entra ya en sus planes administrativos y económicos. Son los pequeños triunfos de una larga guerra de muchas batallas, cuyo fuego impulsor se ha de cuidar constantemente. Los buenos aficionados al cómic saben perfectamente que nunca hay que bajar la guardia, y que cada pequeño paso hacia adelante, hacia la consolidación del cómic a las mismas cotas que la literatura, el cine, la música o el teatro, requiere un gran esfuerzo, una total entrega y una inagotable perseverancia.

Para esta X edición del

Salón, los organizadores, con Joan Navarro –un año más, coordinador del certamen– a la cabeza, han confeccionado un presupuesto de 67 millones y medio de pesetas –una cantidad ya considerable–, que se amortizarán con los 28 millones de las instituciones, los ingresos de los expositores, el taquillaje y los patrocinadores que tiene el certamen, que son, afortunadamente, cada vez más.

Esta décima edición significa, también, el nombramiento de un nuevo presidente, después de que Víctor Mora, el extraordinario guionista y articulista que durante los últimos años ha ocupado este cargo, hubiera solicitado el relevo en ese significativo y carismático puesto. El nuevo presidente del Salón es el famoso dibujante Carlos Giménez, un profesional que no necesita presentación, pero al que todos siempre recordaremos por su impresionante «Paracuellos».

ALGUNAS NOVEDADES Y MUCHOS ESFUERZOS

El X Salón del Cómic de Barcelona presenta algunas novedades importantes que significan, bien a las claras, la constante evolución y persistente mejora de sus actividades y de sus finalidades.

De los ocho mil metros cuadrados que tiene el Born, cuatro mil estarán ocupados por los expositores, con un total de 126 «stands» de editores y libreros españoles y veinticinco o treinta extranjeros. El resto del espacio se repartirá en los espacios dedicados a las exposiciones, sala de actos, zona didáctica (con actividades escolares), zona internacional y zona profesional.

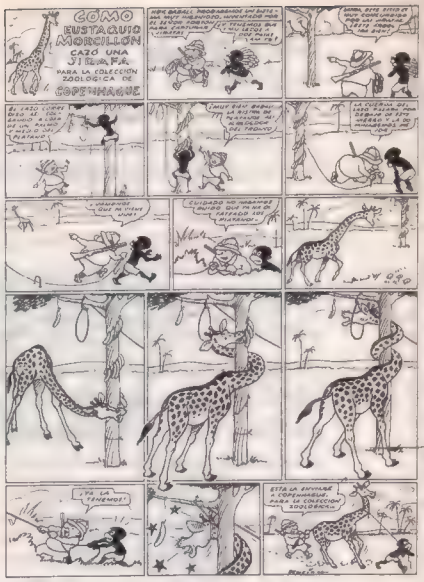
En la edición de este año, el Salón tendrá un día más, especialmente dedicado a las escuelas, e introduce la novedad de un abono de cinco días, lo cual permitirá el libre acceso a los aficionados que lo utilicen. Como en anteriores ediciones, el Salón dará sus premios habituales, como son el de la mejor obra del año (dotado con medio millón de pesetas), el del autor revelación (250.000 pesetas), el de la mejor obra extranjera publicada en España (sin dotación), el del mejor fanzine (100.000 pesetas) y el Gran Premio del Salón (un millón de pesetas). También, como siempre, el Salón dedicará buena parte de su presupuesto a las publicaciones que van desde el Tebeo del Salón a los trípticos de expositores, pasando por el Diario del Salón, los catálogos monográficos de los cuatro premios de 1991 y los carteles.

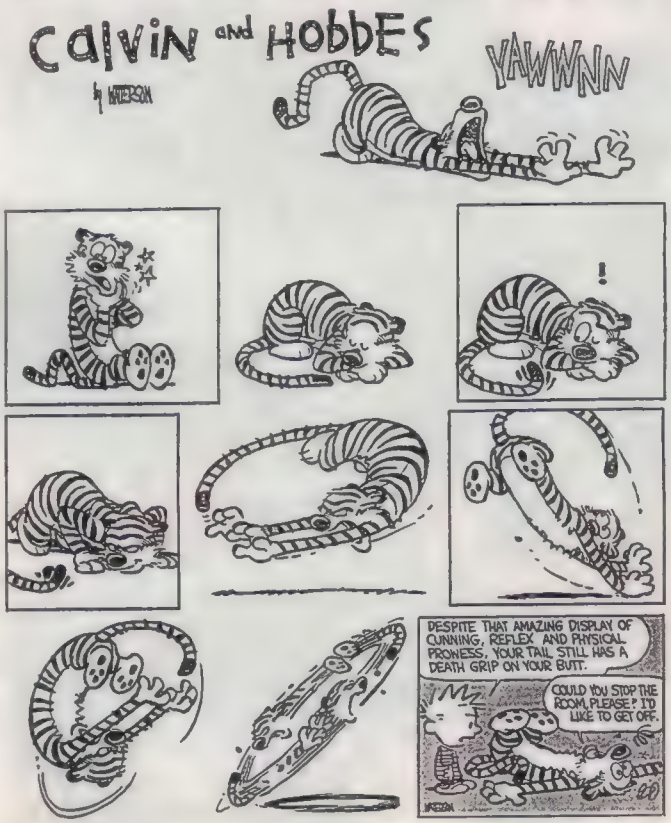
Lo que sí es importante es el esfuerzo de los organizadores –ese equipo de profesionales que comanda Joan Navarro– por hacer que, edición tras edición, el certamen tenga un mayor número de actividades paralelas.

LAS EXPOSICIONES, EL PLATO FUERTE

Dentro de lo que son las actividades más culturales del Salón, el apartado de las exposiciones sigue siendo –desde que Joan Navarro asumió la máxima responsabilidad hace ahora cinco años– el plato fuerte del Salón.

Para este año se han preparado ocho exposiciones, cuatro de ellas dedicadas a los ganadores de la edición de 1991: Jordi Bernet (gran premio del Salón), Pere Joan (premio a la mejor obra del año), Joaquín López Cruces




Calvin and Hobbes
by WATTERSON
YAWWNN
DESPITE THAT AMAZING DISPLAY OF CUNNING, REFLEX AND PHYSICAL PRONESS, YOUR TAIL STILL HAS A DEATH GRIP ON YOUR BUTT.
COULD YOU STOP THE ROOM, PLEASE? I'D LIKE TO GET OFF.

(autor revelación) y «Calvin y Hobbes» (mejor obra extranjera) y las otras cuatro a aspectos puntuales de la actualidad del cómic en nuestro país, como son los 75 años del *TBO*, los quince años de *El Jueves*, el fenómeno de *Dragon Ball* y el cómic alemán, ya que Alemania es el país invitado en esta décima edición.

Por lo que hace referencia a las mesas redondas, otro capítulo importante dentro de las actividades culturales del Salón, están previstas mesas redondas sobre los treinta años de *Cavall Fort* (una revista veterana del cómic catalán), los dibujantes catalanes en Alemania, el cómic en Alemania después de la unificación, los quince años de *El Jueves*, los 75 años del *TBO*, la crisis del cómic en Europa, los premiados en 1991, el fenómeno de *Dragon Ball*, el lenguaje simbólico y el humor y la libertad de expresión, todas ellas con la participación de destacados profesionales del mundo del cómic, tanto español como extranjero.

LA MEJOR EDICION DEL SALON

Joan Navarro, coordinador del Salón, tiene muy claro que ésta va a ser la mejor edición del certamen. «Creo que se puede decir –nos ha manifes-

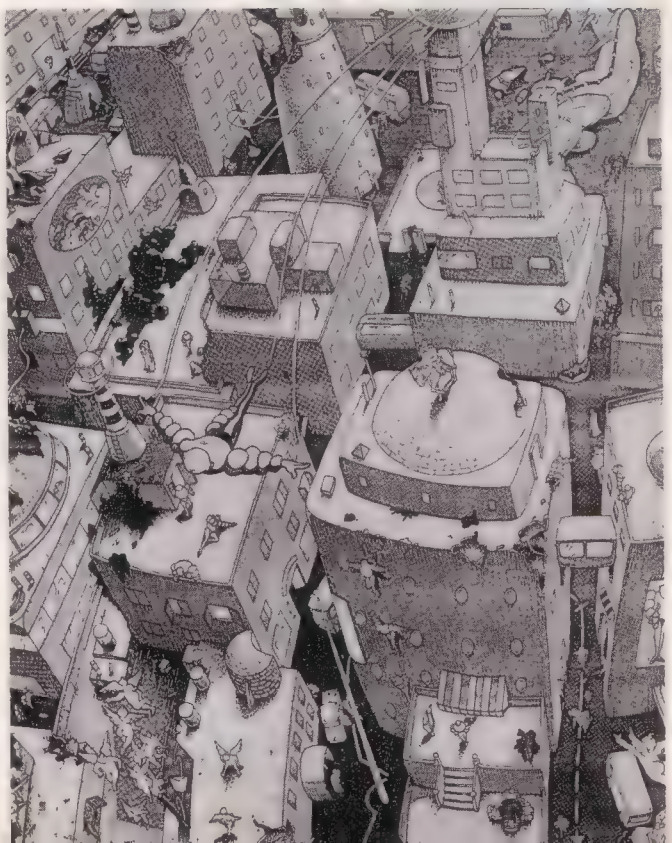
tado Joan Navarro–, sin muchas dudas, que va a ser la mejor edición del Salón del Cómic, sobre todo en cuanto a homogeneidad de la propuesta que el Salón plantea. Las exposiciones estarán mejor situadas, mejor planteadas. Para mí, lo más significativo es que por primera vez el Salón cubrirá no sólo este aspecto de apoyo a la vanguardia o las obras más punteras, sino también tratará de mantener una cierta popularidad. En este sentido, es por lo que hemos planteado exposiciones como la dedciada al *TBO*, a *El Jueves* o a *Dragon Ball*, que cubren tres aspectos complementarios del aficionado al cómic».

LA CUESTION ECONOMICA

Cualquier certamen, cualquier actividad, cualquier salón, necesita de un soporte económico no tan sólo importante, sino estable, medido y progresivo. El Salón Internacional del Cómic de Barcelona parece haber llegado a un momento de equilibrio económico muy importante y, sobre todo, esperanzador para próximas ediciones.

En este sentido, como ya hemos comentado, el presupuesto para esta X edición es de 67 millones y medio de pesetas, de los cuales, nueve millones servirán para cubrir una deuda que tenía el certamen. «El objetivo es –ha manifestado Joan Navarro– sanear la deuda, que es una deuda un poco ajena a nosotros, porque es producto de que una institución dejó de pagarnos las subvenciones prometidas de dos ediciones y luego los gastos financieros que esto ha comportado. De todas maneras, el primer objetivo es liquidar esta deuda, el segundo es terminar el ejercicio sin generar nuevas pérdidas, incluso preveyendo los gastos financieros desde que finaliza el Salón hasta el momento que se reciban las subvenciones pertinentes y, sobre todo, que esto no actúe en detrimento del contenido del Salón. Es decir, que a pesar de estos factores que quitan una parte del presupuesto que tenemos, el Salón va a dar un paso adelante, puesto que nos queda dinero suficiente como para afrontar los objetivos planeados. Para mí, lo más importante de esta décima edición es el incremento considerable de la partida de los patrocinadores, de las entidades colaboradoras, que alcanzará cerca de los quince millones de pesetas, lo cual supone un avance tremendo con respecto a los otros salones. Creo que esto beneficia, en primer lugar, al Salón del Cómic, porque permite garantizar la continuidad del Salón, incluso un poco al margen de lo que son las ayudas institucionales, pero sobre todo, creo que a largo plazo puede ayudar al sector editorial. No en vano, uno de los problemas que, tradicionalmente, existe en el mundo del tebeo es que no hay publicidad comercial en los tebeos, cuando hay publicaciones que, se me antojan, son las más idóneas para promocionar determinados productos. Desde *El Jueves* hasta *Mortadelo* hay un abanico tan grande de publicaciones que siguen sin contar con publicidad comercial que a partir del hecho de que se vincule al mundo del cómic empresas que dan su soporte al Salón del Cómic, puede contribuir a ayudar a todo el sector y puede ser uno de los avances importantísimos.»

Al Salón del Cómic de Barcelona se accede pagando una entrada, no excesivamente cara, y que tiene algunos baremos (para adultos, infantil y abono para cinco días). Joan Navarro no cree que deba dejarse ese sistema, porque razona que otros Salones del Cómic han tenido que terminar cobrando una entrada. «Todos los Salones en el extranjero que eran gratuitos han acabado haciendo pagar entrada, y me refiero a Angoulème, Grenoble, etcétera. Lo que el Salón de Barcelona no puede hacer –puntualiza Joan Navarro– es poner una entrada carísima. Este año creo hemos alcanzado un precio normalizado, que es el de 300 pesetas. La idea es mantener este precio durante los dos o tres próximos años. Hay que tener en cuenta que el Salón, con el conjunto de actividades que ofrece, permite, prácticamente pasar un día dentro del Born. También creo que está bien que el visitante contribuya a los costes del Salón.»



Todo parece apuntar, y el resultado de esta décima edición lo confirmará, que el Salón Internacional del Cómic de Barcelona inicia, con su mayoría de edad, una etapa de estabilidad y reafirmación de un estilo que ha caracterizado estos últimos cinco años. Por un lado, apoyo y promoción al sector editorial, con importante presencia de expositores, y por el otro plena dedicación al artista y al aspecto cultural del cómic, con las exposiciones, las mesas redondas y las publicaciones, ambas cosas encaminadas, evidentemente, a servir más y mejor a los aficionados al cómic, quienes son, en definitiva, la volumna vertebral del Salón.

El año 1992 pasará a la historia como el año olímpico, como el año de la exposición, para una gran parte de españoles, pero para un sector muy concreto, terriblemente apasionado y constante como pocos, 1992 será el año de la mayoría de edad del Salón del Cómic de Barcelona, que con sus diez añitos ya puede mirar con optimismo el futuro.

—Ruiz de Villalobos

AFECTA EL FUTURO DE CADA SUPERHEROE DC
Y *UNO* CAMBIARA PARA SIEMPRE

ARMAGEDDON 2001™

UNA PRODUCCIÓN DC ZINCO EN 14 ESPECIALES
DE 64 PAGINAS

Con las apariciones estelares de **SUPERMAN, BATMAN, LA LIGA DE LA JUSTICIA, LOS NUEVOS TITANES, FLASH, HALCON Y PALOMA, HAWKMAN,** y muchos más...

ediciones zinco

® TM DC Comics Inc. © 1991 All Rights Reserved.

DRAGONBALL

LA DEBACLE DE SON GOKU

Por FRANCISCO JOSÉ CAMPOS

A estas alturas, que alguien diga que *Bola de Dragón* y *Bola de Dragón* Z han gozado de un éxito sin precedentes parece una verdad de Pero Grullo. La Goku-Manía se ha extendido como la pólvora, pillando por sorpresa a la mitad de los habitantes de este país. Detrás de ella no hay un bien orquestado marketing, como fue el caso de la película *Batman*. *Dragonball*, por sus propios valores, encandila a niños y no tan niños: los adultos la reivindican como suya, y nos encontramos con un fenómeno de masas que no ha tenido precedentes en nuestro país. Exhibida en los canales autonómicos de nuestra piel de toro, ha sido criticada y alabada en cartas a los periódicos, denigrada por profesores y medios de comunicación, y ensalzada por una miríada de incondicionales. Se le reprocha su excesiva utilización de la violencia y su fuerte carga sexual, impropias de una serie de animación. Uno ya ha leído de todo: que si los símbolos que porta Goku son «símbolos nazis» (sic), que si el ejemplo poco edificante que da el Maestro Mutenroshi... *Dragonball* ha logrado que hasta los niños reclamen el derecho de réplica en los periódicos (algo que insta a los niños a ejercer sus derechos democráticos desde tan temprana edad no puede ser tan malo). Las andanzas de Son Goku, y sus divertidos y estrafalarios amigos y enemigos, han hecho las delicias del personal, que pensaba que la animación televisiva japonesa había dado el do de pecho con *Mazinger Z*, *Heidi* o *Marco*, y que no era capaz de mucho más. El frente abierto por *Akira* y *Dragonball* demuestra lo contrario.

No es mi intención hacer un estudio sociológico sobre las causas del éxito de *Bola de Dragón*. El que suscribe estas líneas vivió en su día la chaladura por cierto robot gigante (¡Puños fuera!), y comparte y comprende la afición por la creación de Akira Torikama. Solo quisiera que supiérais hasta qué punto *Dragonball* se ha introducido en nuestras vidas, y algunas cosas divertidas que me ocurrieron en relación a ello mientras preparaba este artículo.

La locura empezó con las fotocopias de los personajes de la serie. Es extraño, pero hasta hace poco era imposible lograr representación pictórica alguna de *Dragonball*. Puede que, desconfiados de su éxito, los responsables del marketing no hicieran nada por la serie. En los colegios, los niños empezaron a dibujar de memoria, a tirar de vídeo, a fotografiar la pantalla, a pintar camisetas y a ganar unos duros vendiendo fotocopias de origen dudoso entre sus compañeros. Aquel que llevaba una camiseta con la efigie del pequeño Goku o dibujos pegados en su carpeta, era objeto de sana envidia y

Aunque el «merchandising» oficial de *Dragonball*, licenciado por Toei Animation, se hizo de rogar, cuando ha llegado, lo ha hecho con una fuerza aterradora.

admiración. El año pasado le regalé a mi novia una camiseta (de importación y que me costó bastante conseguir) de *Dragonball*: por la calle, los chicos la miraban más que si hubiera sido Kim Basinger. Todos preguntaban lo mismo: «¿Dónde la has comprado?»

En los mercadillos ambulantes empezó a nacer un floreciente negocio de fotocopias en color y blanco y negro. Nadie parecía tener los derechos, ni haber comprado la licencia, y los dragonballmaníacos se agarraban a un clavo ardiendo. Fanzines, calendarios, simples monigotes: todo valía y era atesorado como brillantes de muchos kilates. Se pagaban pequeñas fortunas por artículos de memorabilia que, en otras circunstancias, hubiera resultado más que abusivo.

La llegada de *DragonBall Z* supuso un cambio en todo este tinglado. Comerciantes avispados lograron los derechos, y empezaron a verse carpetas, barajas, adhesivos, gomas, pastelitos, pelotas, aperitivos y muñecos de la serie. La gente compraba encantada. El simple hecho de que los protagonistas de *Dragonball* estén presentes en un producto es ya excusa para disparar el precio. Por ejemplo, 1.400 pesetas de un puzzle de *Bola de Dragón* contra las apenas mil que cuesta uno similar de personajes Disney. De pronto, salió la colección de cromos... y esto ya fue la toma de la Bastilla, en el sentido literal del término. Dudo mucho que colección de cromos alguna haya despertado tal furor entre el público al que se destina. Delante mío he visto comprar los sobres de quinientos en quinientos (a cinco duros el sobre con cuatro estampitas, es decir, diez lúas en cromos), y era prácticamente imposible hacerse con un solo sobre en ningún quiosco de la ciudad. Una colección de tarjetas (al estilo de las «trading cards» norteamericanas) vino a complicar el asunto. No está mal para una serie que sólo se ha exhibido a nivel autonómico. A causa de esto, los habitantes de la Barcelona olímpica hemos tenido ocasión de maldecir los atascos de tráfico producidos por los coleccionistas de *Bola de Dragón*... ¡y no bromeo! Hasta los periódicos han ofrecido la noticia.

Los coleccionistas y aficionados a *Dragonball* copan el barcelonés mercado de San Antonio, en busca del cromo redentor o de la estampa que ilumine su afición.

Fotos: J. Campos

El mercado de San Antonio, en la Ciudad Condal, acoge los domingos un mercadillo de libros de lance que ha ya cumplido con creces el venerable siglo de existencia. Los coleccionistas de sellos, monedas, etiquetas, calendarios, discos y cromos también lo han hecho suyo. Cuando sólo te faltan unas cuantas estampitas para completar la «cole», se suele ir allí a intercambiar los repetidos con otros coleccionistas, o comprarlos en algunas paradas dedicadas al tema en exclusiva. Lo malo es que todo el mundo pensó lo mismo... y los coleccionistas de *Dragonball* se reunieron en el mercado de San Antonio por millares. Padres, hijos y hasta abuelos se entregan cada domingo al rito, que recuerda mucho al ambiente del bingo, de «cantar» los cromos, en busca del número mágico que les acercará al final de la colección, unos doscientos. Durante tres semanas consecutivas, aceras y calzadas anexas al mercado estuvieron tan abarrotadas de gente, que la Guardia Urbana tuvo que hacer acto de presencia para aliviar un poco el caos. Cuando acudimos nosotros, los SonGokuManíacos se reunían por pequeños grupos (si es que a trescientas personas se le puede llamar un «pequeño grupo») en las esquinas, evitando así el colapso circulatorio. Lo que vimos allí nos dejó perplejos. Un chico, de pinta bastante curiosa, miembro del club de fans de Akira Torikama, vendía láminas sobre la serie. Nos dijo que las había conseguido de unos calendarios franceses, y había hecho una pequeña tirada a imprenta para ofrecerlas a la venta. Otros vendían fotocopias de un fanzine dedicado a *Bola de Dragón*, más agotado que la esperanza de un náufrago. Muchos padres decían que de pequeños también habían coleccionado cromos, y les hacía ilusión ver que sus hijos seguían la tradición; todos comentaban que les sorprendía ver tanta gente allí con la misma intención que ellos. Sólo veías una cosa: Gokus y más Gokus. Hasta las paradas de libros «serias», de toda la vida, vendían pegatinas, carpetas y cromos de la serie. La locura.

Noté que el personal alucinaba con los «pins» de *Dragonball* que llevaba prendidos en la cazadora. Esto de por sí ya fue una pequeña anécdota. Los encontré por casualidad en una tienda de regalos informales de Barcelona. En el expositor estaban casi todos los personajes de la serie... a excepción de los principales. Se lo hice notar a la dependienta, que miró divertida la veintena larga de «pins» de todo tipo que suelo llevar en la ropa. Con aire cómplice, abrió un cajón y sacó un expositor en el que sí estaban los protagonistas (en escasa cantidad, todo sea dicho). «Es que si los pongo a la vista, me los quitan de las manos», dijo a modo de disculpa. Los que a pesar de ello, me faltaron, tuve que ir a buscarlos fuera de Barcelona. Hasta mi proveedor habitual de «pins» me preguntó por ellos.

La última anécdota fue ayer mismo. Mi novia me devolvió la «finesse» de la camiseta regalándome una preciosa sudadera de *Bola de Dragón*. La compró en una «boutique» de moda joven de Terrassa: en el escaparate, y junto a las camisetas, habían puesto una colección de recortes de periódico acerca de la *Dragonballmanía*.

Todo ello viene a demostrar que aún queda en el mundo imaginación y pasión. Imaginación, la de Torikama; pasión, la de sus muchos seguidores. Los que aguardamos impacientes la tercera entrega de *Dragonball*. Entretendremos la espera con la reposición de la serie original...

ediciones zinco

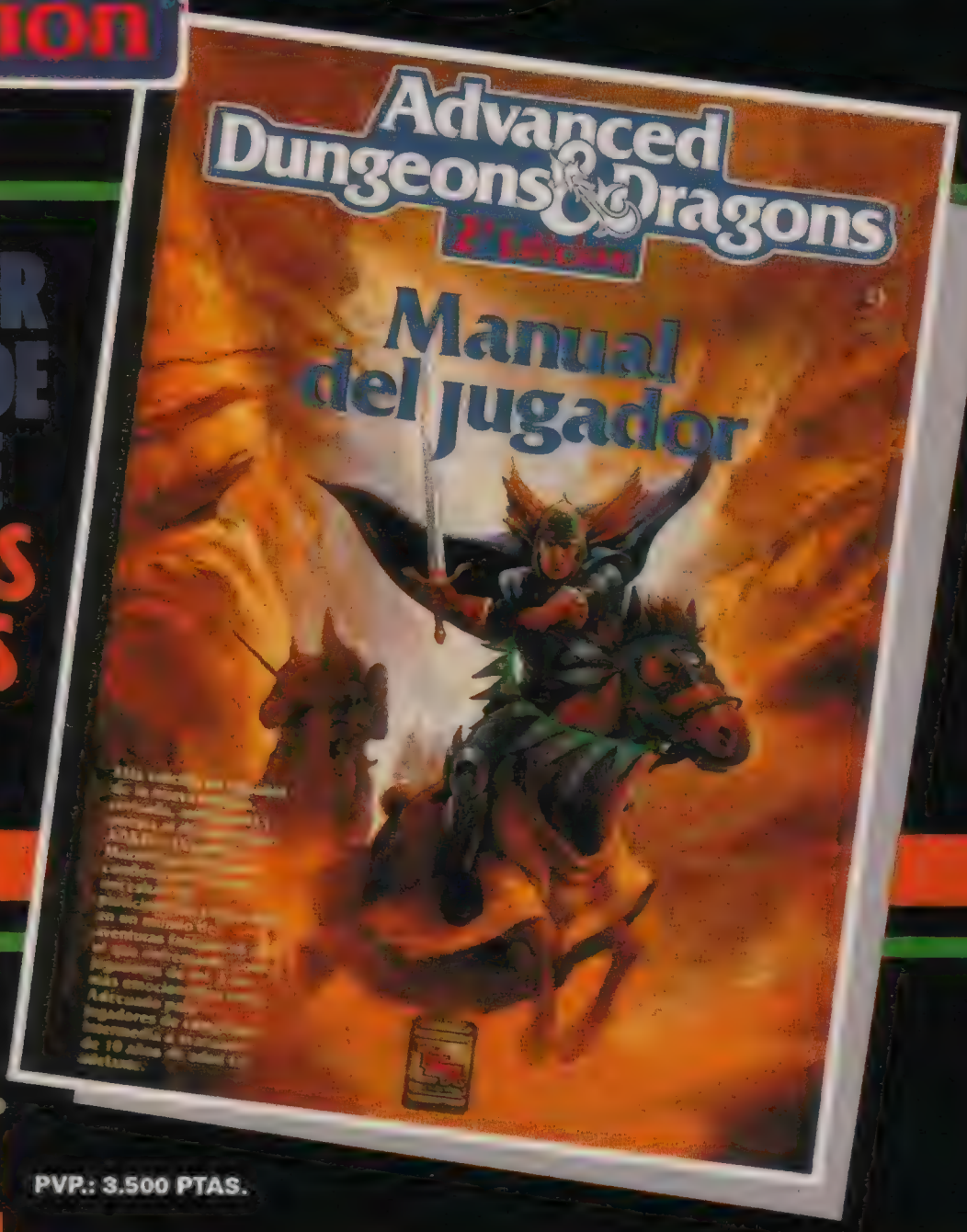
YA ESTÁ A LA VENTA!

Ad
Dungeon
2

PVP: 3.300 PT

vanced
ns & Dragons
nd Edition

EL MEJOR JUEGO DE ROL DE ESTADOS UNIDOS

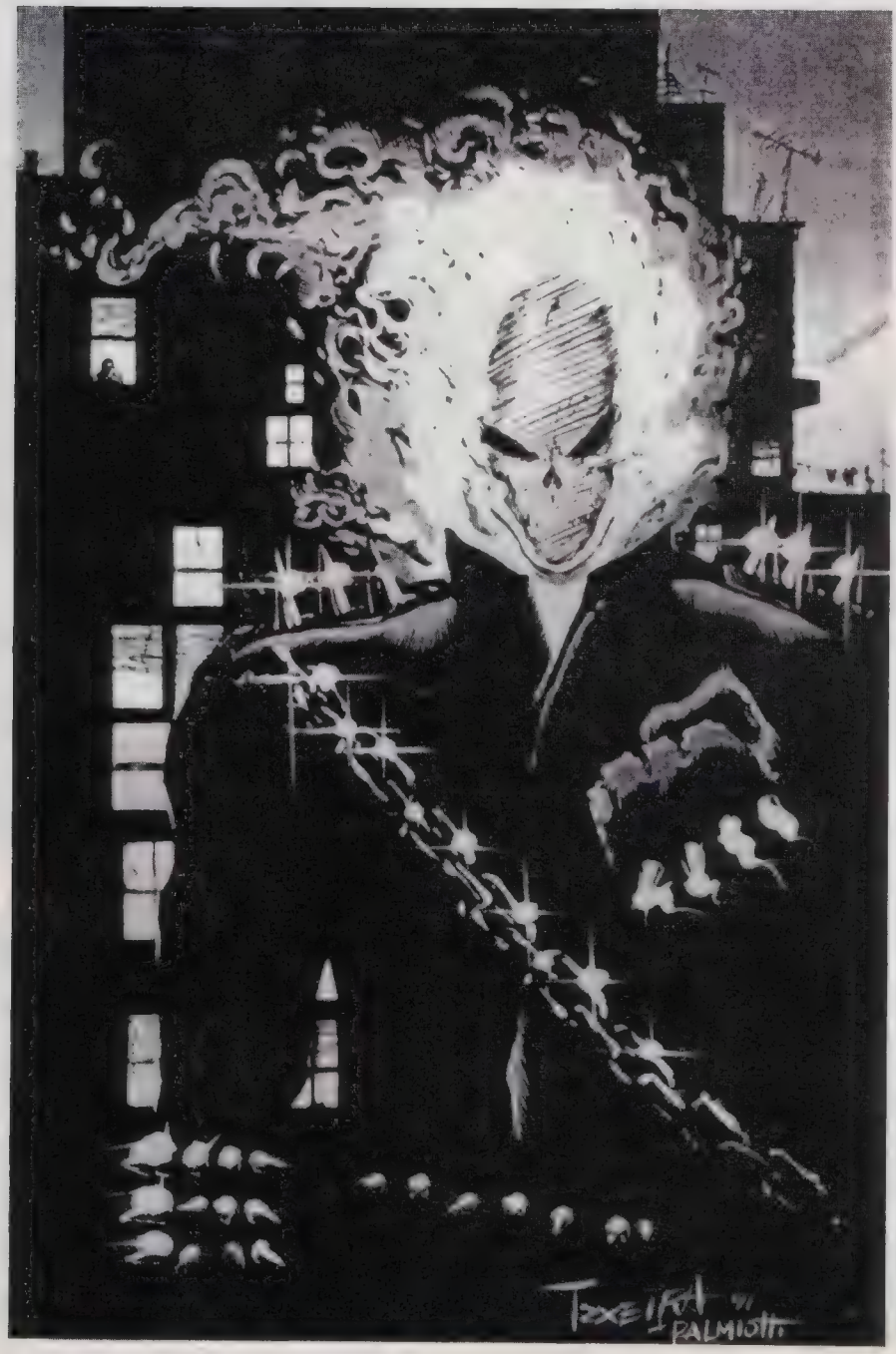


ROL

PVP.: 3.500 PTAS.

Ruedas de fuego

Mark Texeira salta al ruedo artístico, como copiloto del Motorista fantasma.



Por PAT JANKIEWICZ

Con su chaqueta de cuero negro y su gesto de chico malo, Mark Texeira parece haberse escapado de su propio cómic. Uno puede imaginarse fácilmente a este joven portugués a bordo de una moto como la de *Akira*, realizando las mismas acrobacias que sus personajes, el *Motorista fantasma* y el *Castigador*. La asociación parece sencilla, pero es equivocada. «Me encantaría poder ir en moto, pero no sé conducir. Paso tanto tiempo delante de la mesa de dibujo que no puedo ni acercarme a la autoescuela.»

A pesar de su condición de peatón, el dibujante cabalga en la cima del éxito gracias a su trabajo en el nuevo *Motorista fantasma*, un personaje que apareció a principios de los 70 y que combinaba dos iconos de esa época: Evel Knievel y el Exorcista.

Mark logró el encargo gracias a otro héroe de la «fracción dura». «Hice cinco números del *Diario de Guerra del Castigador*. A mitad del trabajo, mi gran amigo Javier Saltares -de hecho, es mi cuñado- dijo que le gustaba lo que estaba haciendo, que era muy siniestro, y que probara a entintar el *Motorista fantasma*. Yo no acepté, y le dije que él necesitaba a alguien limpio, que puliera su trabajo, y que yo no era el más indicado.

»Afirmó que no le importaba. Dije: "Llévale mi trabajo a tu editora, Bobbie Chase, y a ver si a ella le gusta." A estas alturas, yo creía que lo tirarían a la basura, pues lo que llevaba era un puñado de fotocopias. Le gustó mucho, hicimos el primer número y la cosa

pasó a mayores. Desde entonces, la serie se ha convertido en uno de los best-sellers de Marvel.

»Todos estábamos asombrados: no esperábamos ni de lejos que pegara tan fuerte. Los de Marvel aún están rascándose la cabeza, intentando adivinar por qué vende medio millón de copias de media a dólar con setenta y cinco, sin ser un mutante. El Motorista vende ahora más que *Thor*, *La Masa* y otras series emblemáticas de Marvel. Howard Mackie, el guionista, merece que se le ponga un pedestal, y a mí me chifla el personaje.

»Marvel no podía adivinar que se haría tan popular. No sabían que vendería porque no la anuncian tanto como *X-Men* o *Spider-Man*. No puedo hacer nada más para apoyarle, pero me gusta saber que tiene público.»

Ahora, el Espíritu de la Venganza le proporcionará trabajo doble. «Howard pidió, y el editor lo aprobó, empezar una serie regular en color. Yo quiero seguir con el personaje, pero utilizando con él cuantos medios estén a mi alcance. Habrá más cancha con ello, más libertad para moverse. Quisiera hacerlo mensual, pero sé que me llevará más de dos meses dibujar el primer número, y que iré yendo más deprisa a medida que progreso con él. Vi a Simon Bisley hacerlo con *Slane* y a Bill Sienkiewicz con *Elektra*. Estoy impaciente por darle color: ya he empezado a hacer pruebas.»

Texeira rechaza todo mérito en el éxito del personaje. «Javier tuvo mucho gusto de crear su nueva motocicleta –dice orgulloso de su cuñado–. Javier no lo hubiera hecho a no ser que le dejaran recrearlo: luchó con uñas y dientes para ello. Yo sólo he retomado lo que Javier dejó establecido. No le he cambiado mucho. Sólo he acercado la acción al público y he revelado algunas de las idiosincrasias del Motorista.

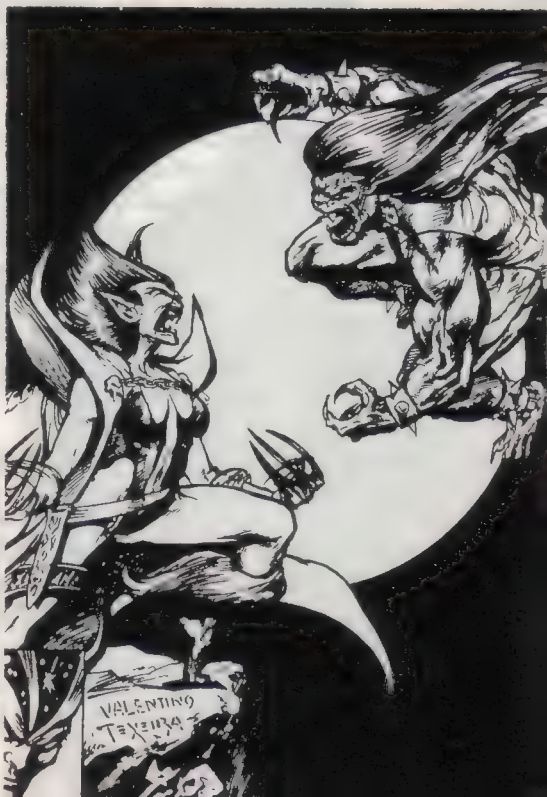
Foto: Lisa Orris

Aunque a Texeira le gusta mucho dibujar al *Motorista fantasma*, dice no tomarse los cómics demasiado en serio.

»Es mi oscuridad. Es un personaje rico y oscuro, que sabe ser benevolente. Me gusta la idea de que me lo dejen hacer a mi aire, sin apenas restricciones. Las que hay, las conozco de sobras: ni sangre, ni heridas. Pero poca cosa es eso...»

Texeira cree que uno de los aciertos del cómic es su atmósfera. «Espero que los lectores se den cuenta; aunque el guión también es muy importante, el Motorista se basa en el dibujo. Se inspira en la *Cosa del Pantano* original,

No importa cómo lo dibuje Texeira: jamás verás sonreír al *Motorista fantasma*.



Arte: Jim Valentino/Mark Texeira

El artista explora el Universo Marvel del siglo 30 en la próxima serie Guardianes de la Galaxia.

Todos los personajes y arte de Ghost Rider, Punisher, Spider-Man y Guardians: TM y © 1990, 1991, 1992 Marvel Entertainment Group

Arte: Mark Texeira/Foto: Lisa Orris

Todo el arte de Ghost Rider: Mark Texeira

A Mark Texeira le gusta descargar sus frustraciones con el *Motorista fantasma*:

la de Berni Wrightson. Me gustaba el primer *Motorista fantasma* por lo bueno del dibujo de Mike Plogg. Creo que era el dibujante por excelencia del Motorista, pero creo que se cansó del personaje. *Terminator* también me ha influido mucho, en el sentido del personaje aplicado estoicamente a cumplir con su misión. Espero que el Motorista no tenga que repetir su venganza, y pueda hacer más cosas.»

Texeira descubrió cuál era su meta en la vida a temprana edad. «Cuando estaba en el colegio, un sábado cogí el tren y acabé enfrente del edificio de la Marvel. No estaba abierto, pero supe en aquel instante que me encantaría trabajar para ellos. Fue cuando me decidí a dedicarme al cómic.

»Pasé los años siguientes, de los 13 a los 19, mostrándole mi trabajo a Vince Coletta, un director de arte de DC. Siempre me rechazaban, pero yo iba desarrollando mi técnica. Supongo que acabó cansándose de mí y me dio trabajo. Joe Orlando dejó que hiciera fondos para él; Rich Buckler me dejó ayudarle en *Superman Vs. Shazam* y otros cómics DC.

»Tuve mi alternativa con Warlord, justo después de Mike Grell. El odiaba mi trabajo. Era muy malo, y sólo duré cinco números. Acabé en la sección de "merchandising" de DC, y durante tres años no se supo nada más de mí: dibujaba Masters del Universo y platos de Superman. No quise figurar en los créditos. Power Lords fue una serie en tres números, posiblemente la peor historieta que he hecho en mi vida.

»Cuando tienes veinte años y quieres abrirte camino en la vida, has de aceptar todos los trabajos. Dejé DC hace tres años porque vi que no iba a ninguna parte. No tengo nada contra ellos, pero creo que allí no hubiera hecho nunca nada. A mí me gustaría haber trabajado con Batman y Superman, pero la única manera hubiera sido que yo hiciera el lápiz, la tinta y el guión o... hacerlo con Alan Moore.

«Les enseñé a Marvel un álbum de mi trabajo en DC, pero Tom DeFalco odia cualquier cosa que tenga visos de DC. Volví con un nuevo álbum a lo Marvel. Esta vez, a Tom le gustó. Dibujé un origen de *Spider-Man* y tres páginas de *Los Vengadores*. Me aceptaron para hacer Buckaroo Banzai; pensé que sería el fin de mi carrera, pero estaba dispuesto hasta a barrer el suelo para quedarme en Marvel. De ahí pasé a hacer *Sectaurs* y *Psi-Force*, para el Nuevo Universo de Jim Shooter. Menuda diversión, sólo hacía perdedores...

»Como veía que estaba más muerto que vivo, a mitad de un cómic llamado *Skyhawks* decidí añadir fuentes de luz y un verdadero efecto de animación. La historieta se canceló y yo decidí abandonar el cómic y dedicarme a la publicidad. En el 87 hice algunas cosas para la New York Magazine.

»Volví a Marvel e hice el primer anual del Castigador, con tinta de Scott Williams. Pasé a trabajar con Neal Adams, al que admiro de verdad, pero que me cortó las alas. No me dejó entintar ninguno de sus cómics. Me dejaba hacer el lápiz, pero yo ya estaba harto. Al cabo de un año decidí que, si iban a limitar mi trabajo, lo haría a mi manera. Entinté el *Conan* de Jose Delbo; Jose lo detestaba, porque lo cambiaba mucho.»

El dibujante tiene toda una lista de personajes favoritos. «Hay algunos a los que estoy deseando pillar a solas. *Daredevil* y *Wolverine*, no porque sea un mutante, sino porque tiene agallas y puede ser un personaje muy oscuro. Hice *Batman* una vez, pero tiene un estilo muy fuerte para mi gusto. También me gusta presentar a otros héroes como "artistas invitados". Sé que no haría un buen *Spider-Man*, pero tengo que practicarlo. No sé qué es lo que hace Todd McFarlane con él, pero prometo interrogarle a fondo.»

Texeira aprendió de los espectacu-

Tras el éxito de Ghost Rider número 15, a Texeira le gustaría hacer más portadas fosforescentes.

lares dibujantes del arácnido cómo utilizar a su propio personaje. «El *Motorista fantasma* de Todd McFarlane me volvió loco. Vi que se podía dibujar mucho más excitante. Me gusta el concepto abstracto de los cómics de McFarlane, y su fuerza visual.»

Sus tareas actuales no son, desde luego, moco de pavo. «Iba a dejar al Motorista en el número 12, porque estaba cansado de hacer la tinta para Javier. Sé que él quería entintar su propio cómic tanto como yo hacer el lápiz y la tinta de uno sólo mío. Se lo dije a Bobbie, y ella me ofreció hacer al Motorista como serie regular. Acepté, a pesar de que intuía que Javier y Bobbie tramaban algo.

»Ahora lo dejo en el número 24,

Wolverine es uno de los personajes que más le gusta dibujar

Texeira mejoró el aspecto de su personaje tras ver cómo lo dibujó Todd McFarlane en Spider-Man.

Cuando Texeira acabe con el Motorista, se concentrará en otro héroe Marvel «duro y oscuro».

para volver con el *Castigador*, porque siempre me gustó. Chuck Dixon vuelve también, y creo que es uno de los mejores guionistas de cómic del momento. Hace al *Punisher* justo como debe ser: acción, agallas y sangre, las necesarias.

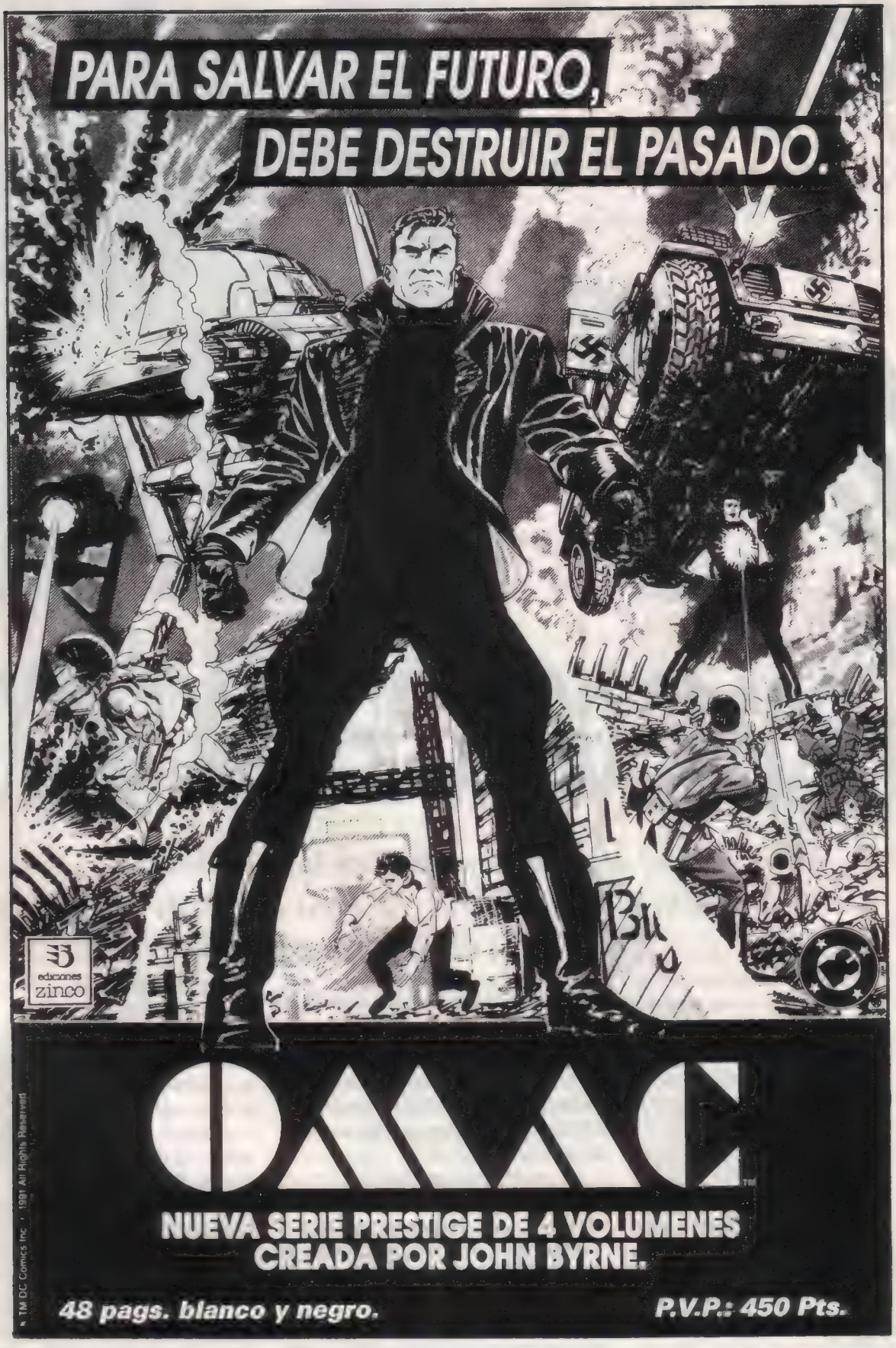
A pesar de ser uno de los favoritos del público, Texeira intenta alejarse de la perspectiva de la fama. «Cuando era más joven, viniendo de familia pobre y siendo hispano - música de violines, por favor-, no podía ser exigente en mi trabajo. Ahora escojo mis proyectos. Me veo abocado al mundo de la ilustración, fuera de los cómics.»

Uno de esos proyectos de Texeira fue un cómic llamado *Stalkers*. «Fue una gran experiencia de entintado; era capaz de experimentar con mis figuras. Empecé con mucha violencia y me llamaron al orden. Lo dejé en el número 6, y fue el fin de la serie. Me gustó mucho trabajar con Mark Verheiden.»

También adaptó los *Eternals* de Jack Kirby, pero confiesa no haber consultado en el tema. «Admiro a demasiada gente en el mundillo, y soy muy tibio en las adaptaciones. Intenté hacer mi propia interpretación. *Marvel Comics Presents* es algo muy duro de hacer, porque tienes que pararte cada seis u ocho páginas, y volver a contar la historia, es muy aburrido. Los *Eternals* iban a salir en principio allí, pero los genios del "merchandising" pensaron que sería mejor una novela gráfica, luego que una serie regular; pero no se anunció en ninguna parte y fue un fracaso más.

»Por otra parte, tenemos el éxito de la portada fosforescente del *Motorista fantasma*, todo un best-seller. «Me gustaría hacer más cosas fosforescentes. Una vez más, Marvel se quedó de piedra al ver que las ventas de aquel número subían a 800.000. No creo que Marvel quiera dejarlo escapar: le pasa como a Conan, es diferente a los demás.» El espectral motorista de Marvel parece dirigirse a todo gas hacia Hollywood. «Hay rumores constantes de una versión cinematográfica del *Motorista fantasma* original, pero creo que sólo son eso, rumores. New Line Cinema parecía interesada. Cuando vi la quinta entrega de Freddy, hay una escena en la que Freddy monta algo muy parecido al Motorista, con un chico cuya cabeza esta rodeada de llamas. Pensé "¡Guau, pueden hacerlo!". New Line serían perfectos. Saben de sobra cómo inspirar terror.»

Como que la mayor parte de su trabajo es "oscuro", le preguntamos a Texeira si ha considerado probar algo más «luminoso». «Oh, sí. Una vez pensé en una versión realista de Super Ratón, pero luego me desperté. A mi hija Christina le gusta tanto *La Sirenita*, que creo que ha destrozado el vídeo. Me encantaría hacer algo que mis hijos pudieran leer, pero me complace mucho la resolución del mal, personal o emocionalmente. ¡Nunca verás al *Motorista fantasma* sonreír! CS


PARA SALVAR EL FUTURO,
DEBE DESTRUIR EL PASADO.
ediciones zinco
OMAC
NUEVA SERIE PRESTIGE DE 4 VOLUMENES
CREADA POR JOHN BYRNE.
48 pags. blanco y negro.
P.V.P.: 450 Pts.
TM DC Comics Inc. - 1991 All Rights Reserved

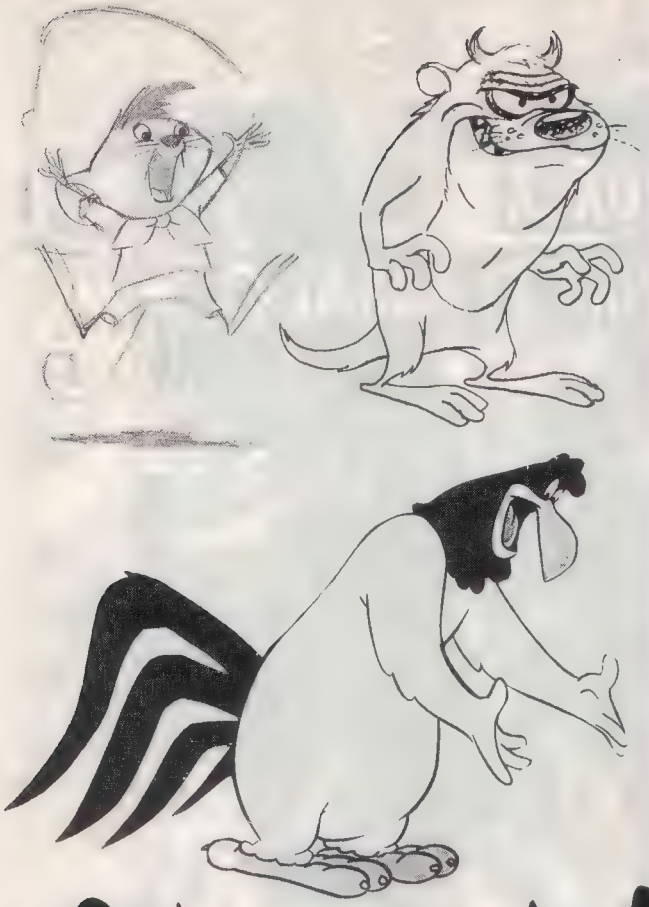


Foto Cortesía de Robert McKimson Jr.

El legado de Robert McKimson

Era el «tercer hombre» en los «Looney Tunes» de la Warner. Y creó a Speedy González, el Gallo Claudio y el Demonio de Tasmania.

Por MICHAEL MALLORY

Nadie ha hecho una contribución tan importante ni tan duradera al mundo de los dibujos animados, con tanta modestia personal como el maestro Robert McKimson. Uno de los responsables oficiales de las travesuras de Bugs Bunny, McKimson trabajó para los estudios Warner más tiempo que nadie, de 1931 hasta 1968. Dirigió 170 cortos y ha sido nominado dos veces al Oscar. Creó personajes que siguen vivos hasta hoy: Speedy González, el Gallo Claudio, el Demonio de Tasmania, el pequeño canguro Hippety Hopper (alias «el ratón gigante») y Silvestre Jr.

Las contribuciones de McKimson quedan ocultas por sus compañeros de profesión Friz Freleng, Chuck Jones y Robert Clampett. ¿Quién era Robert McKimson, y por qué se le ha marginado siempre?

Se puede decir que, habiendo muerto en 1977, no llegó a disfrutar del «boom» de los dibujos animados y su valoración actual, lo que le robó su oportunidad de ser aclamado por el público.

Pero según la gente que le conoció, McKimson no hubiera aceptado esa oportunidad de ser famoso. «Era una persona muy modesta, no como Clampett –dice Friz Freleng– No se daba autobombo en absoluto.»

Dos cosas destacan a la hora de recordar a McKimson: era un artista nato excepcional, y a pesar de su mutismo, era una persona maravillosa. «Jamás le oí maldecir, ni le vi perder los estribos –manifiesta el hijo de McKimson, Robert McKimson Jr.–Era una persona muy apacible, y enamorada de su trabajo.»

Bill Melendez, animador del equipo de McKimson, recuerda: «Era muy afable, y se trabajaba muy a gusto con él. Todo su trabajo fue muy preciso, pero jamás daba tres cuartos al pregonero. No sabía lo que era la vanidad, y sí la decencia. No había manera posible de

que el viejo Bob te cayera mal.»

Nació el 13 de octubre de 1910 en Denver, Colorado. Admitió una vez que empezó a dibujar la primera vez que tuvo un lápiz en la mano. Su madre era artista, y veló por las inquietudes de su hijo, al igual que las de sus cuatro hermanos, incluyendo a Thomas y Charles, que trabajaron ambos con su hermano en la Warner. Desde muy pequeño, McKimson demostró aptitud natural para el arte, a pesar de no haber recibido formación. A los diez años estudiaba anatomía al nivel de cualquier médico, perfeccionando su conocimiento de la figura humana. Estudió en la Lukits School of Arts, y fue un reputado retratista al óleo.

La familia McKimson se fue a vivir a California en 1926. En pocos años, Robert y su hermano mayor Tom estuvieron trabajando en los entonces modestos estudios Disney. Aunque su nombre no aparece en los archivos hasta 1930, el caso es que entró a trabajar allí en 1928. Perfeccionaba su Mickey Mouse por 25 dólares a la semana, como ayudante del animador Dick Lundy. Entonces recibió otra oferta: Romer Grey, hijo del legendario Zane Grey, ofreció a los hermanos McKimson 80 dólares a la semana (de los de la Gran Depresión) para que trabajaran como animadores para su nuevo estudio.

Miles de dibujos de ambos fueron descubiertos por el archivista Rollin Nesmith en el sótano de la vieja casa de Zane Grey. Demostraban que los dibujos animados de Romer Grey hubieran sido tan buenos como los de sus contemporáneos. Conocido como «Buddy» (su apodo familiar), Robert era el animador del estudio, que sólo llegó a rodar un corto que nunca se estrenó.

«Por lo que recuerdo, los McKimson trabajaban durante el día para Disney, y por la noche para Romer –dice el veterano animador Jack Zander, que empezó en el estudio Grey– Eran los únicos que conocían el tema de la animación. Podían mirarnos por encima del hombro, pero nos enseñaron como se hacía.»

Arte: Jean Blanchard/Cortesía de Ned Comstock, USA Archives of Performing Art

Jean Blanchard, una de las pocas mujeres animadoras de la época, hizo esta caricatura de McKimson en 1947.

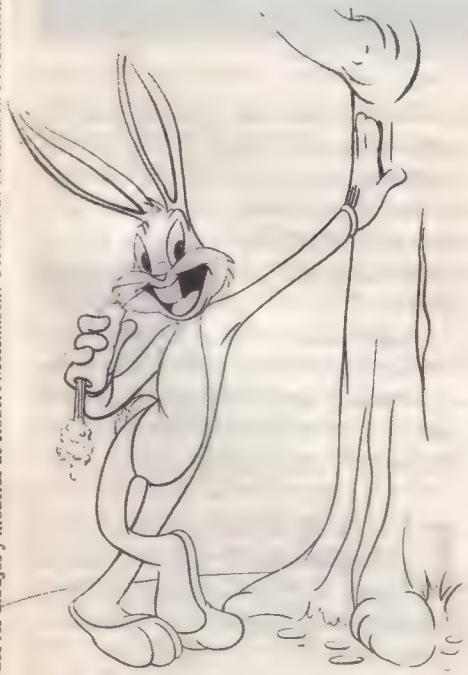
Apenas un adolescente, McKimson ya había desarrollado los hábitos de trabajo que se convertirían en un rasgo de personalidad. «Muchos animadores perdían el tiempo –continúa Zander–; Bob, no: se sentaba y trabajaba.» Su estilo personal quedó también definido: un hombre que siempre vestía conservadoramente, con un fino bigote, el pelo hacia atrás y una eterna raya en medio. «Nunca tenía un pelo fuera de su sitio», añade Zander.

Mckimson preparó esta modelo para el debut del cerdito Porky.

Los espectadores vieron su nombre en un corto por primera vez en 1932, en Bosko's Store, una producción de Harman-Ising animado por él y Friz Freleng. Poco después, Hugh Harman y Rudy Ising despidieron a Leon Schlesinger por una cuestión monetaria, y McKimson se fue con él: ambos se convirtieron en el embrión de la futura Warner.

Lo que más llamaba la atención de sus colegas era la habilidad de McKimson para hacer un dibujo limpio y terminado sin necesidad de bocetos previos. «Podía dibujar directamente, sin tener que darle vueltas –nos dice el animador Virgil Ross– Sus trazos de lápiz eran increíbles. También hacía mucho más trabajo que nosotros, porque iba mucho más deprisa.»

McKimson hablaba de esta capacidad suya al historiador de los dibujos

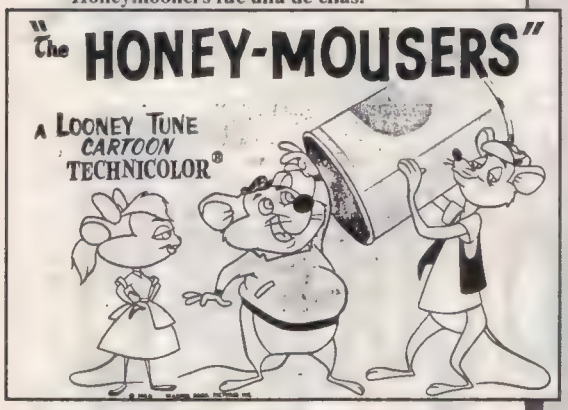


Como uno de los principales diseñadores del estudio, Robert McKimson creó el aspecto definitivo del más famoso de los conejos.

Todos los dibujos y modelos de Robert McKimson: Cortesía de McKimson Productions Inc.

animados Mike Barrier en 1971: «En 1932, hacía lo que los demás animadores, ocho, nueve o diez metros de película por semana. Tuve un accidente de coche y me partí un par de nervios del cuello. Al salir del hospital y volver al trabajo, vi de pronto que era capaz de hacer de veinte a sesenta metros por semana. ¡Y era fácil!»

Durante varios años, McKimson trabajó como creador de modelos de la Warner, y a mediados de los años 30 fue nombrado supervisor de animación. Su misión no era la del supervisor actual, que es un director: él solucionaba los problemas de animación del estudio, a la vez que seguía haciendo su propia cuota de dibujos. «Si un dibujo no nos quedaba bien, él venía y nos enseñaba cómo hacerlo –evoca Virgil Ross– Y lo hacía con un solo dibujo, con toda facilidad. Si por ejemplo era un tigre, él lo dibujaba de un trazo, sin bosquejarlo primero, y quedaba tal y como debería quedar un tigre. Podía responder cualquier pregunta acerca de anatomía o animales, y te lo dibujaba luego.»



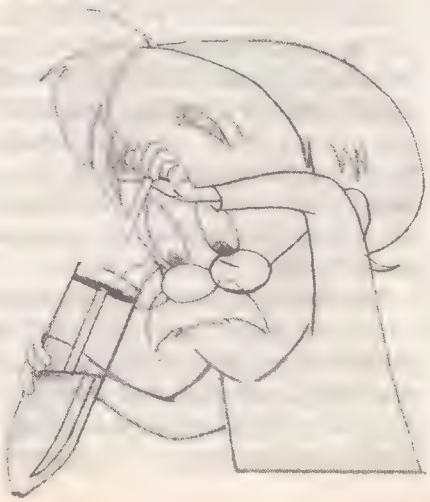
En los 50, McKimson parodió frecuentemente las series de TV; Honeymooners fue una de ellas.

Mel Blanc, el virtuoso de las voces, graba junto a McKimson en 1948.

Foto Cortesía de Noel Blanc.

A finales de los 30, el estudio empezaba a despegar, y desarrollaba su identidad con su primera línea de directores-estrella: Friz Freleng, Robert Clampett, Tex Avery y Frank Tashlin. Al club se sumó pronto el joven Chuck Jones, que sustituyó a Tashlin, pero solo después de que McKimson declinara el puesto. «En 1937, Schlesinger me ofreció un puesto de director –declaró McKimson a Mike Barrier–. Le dije que no lo deseaba especialmente. Quería aprender algo más antes de pasar a dirigir. Me preguntó que qué tal lo haría Chuck Jones, y le dije que muy bien. ¡Chuck no sabe esto!»

Durante los años siguientes, McKimson siguió tranquilo, pero atareado, en su mesa de dibujo, animando en las unidades de Avery, Jones y Clampett.



El profesor Calvin Q. Calculus crea un agujero portátil en «The Hole Idea», que McKimson dirigió y animó.

Revisaba los diseños principales de los personajes -una de ellas, hecha en 1943, creaba la imagen definitiva del astro de la casa, Bugs Bunny. McKimson también contribuyó en el famoso «corto publicitario» del conejo, zanahoria en mano.

En 1945, la historia se repitió: Frank Tashlin (que había vuelto hacía dos años) dejaba otra vez el estudio y hacía falta un nuevo director. Esta vez, Bob McKimson estaba preparado.

La unidad de McKimson hizo una entrada triunfal inmediatamente con «Daffy Doodles» (1946). Los dibujos animados que siguieron

fueron éxitos automáticos. La cuarta entrega de McKimson, «Walky Talky Hawky» (1946) fue nominada a los premios de la Academia. Este espectacular inicio es mucho más impresionante si uno piensa que empezó a dirigir justo cuando la Warner entraba en el momento álgido de su carrera. Enseguida se esperaba que McKimson tuviera que vérselas con Jones, Freleng y Clampett.

Este dibujo de McKimson ilustraba la «Pesadilla Arabe» de Romer Grey en 1930. Nótese el uso del color, dos años antes de que Disney lo hiciera.

McKimnson animó a Binko el Osito para la «Pesadilla Arabe» de Romer Grey Studios.

Arte por cortesía de Rollin y Margaret Nesmith/Binko Animation Art

McKimson no se intimidó. El animador y director Bill Melendez le describe como un director confiado que podía expresar exactamente lo que quería.

Tras la corta vida de la unidad de Arthur Davis, despedida en 1949, Bob McKimson se convirtió en responsable de la tercera parte de la producción del estudio. Sus dibujos animados eran muy precisos, realistas y detallados «Creo que sus dibujos costaban más que los nuestros porque tendía a ser más detallista que nosotros», afirma Chuck Jones. Y aunque McKimson no tenía problemas en ofrecer locura a raudales, hacia 1950 sus estilo se tornó más sosegado y tranquilo. «Lo hizo todo a su manera –tercia Bill Melendez– y le admiro por ello. No se convirtió en un pobre hombre como Tex Avery o Bob Clampett.»

Los personajes de McKimson parecían reales y actuaban como tales, a veces incluso demasiado reales, según Virgil Ross. «Un buen ejemplo es cuando el Gallo Claudio coge el palo y le zurra al perro atado en el trasero. Duele de verdad: gráficamente, es perfecto.»

Se puede decir que la personalidad de un director da la medida de su trabajo: la prueba de ello era el serio y callado Tex Avery; pero se puede argumentar que esa condición no se cum-

Bugs Bunny da sus primeros pasitos en este diseño de 1938 de McKimson.

Arte por cortesía de Rollin y Margaret Nesmith/Binko Animation Art

Claudio sigue siendo uno de los grandes bocazas de la historia. Hijo, hijo, no pongas esa cara...

plía en McKimson. «Dibujaba acorde con su personalidad, muy preciso, sin tonterías, directo al grano», declara Zander. Chuck Jones añade: «Era mucho más controlado que la mayoría de nosotros. Era un buen hombre, y carecía de los rasgos de lunático que se observaban en nosotros. Controlaba su dibujo, y era mucho más confiado que nosotros.»

La propia naturaleza de McKimson podía haberse vuelto en su contra, como denota Friz Freleng. «Bob no discutía nunca. Cuando el jefe del estudio le asignaba un animador, él aceptaba a cualquiera. Incluso animadores de segunda clase. Otros directores descubrieron que las sobras de lo que ellos elegían se las endilgaban a Bob, y Bob parecía llevarse bien con todo el mundo.» (Uno de los animadores de su unidad con el que mejor se llevaba, a principios de los 50, era su hermano Charles.)

Los personajes de McKimson son notablemente chuletas y muy parlanchines. Pero el Bugs Bunny de McKimson es el más «echao p'alante» de todos: un verdadero estafador con mucha labia. «Bugs era un verdadero diablillo, el tipo de personaje que gusta a todo el mundo, pero con el que no te gustaría tener que enfrentarte», aclaraba McKimson en 1977.

Y con el Gallo Claudio, el silencioso director desarrollaba al personaje más bocazas de todos los tiempos. Claudio era exclusivo de McKimson, y uno de sus personajes favoritos. El famoso gallo parece estar basado en un famoso personaje de radio de la época, Senator Claghorn.

El gusto de McKimnson por los personajes parlanchines parece querer decir que le gustaba poner énfasis en el diálogo y no en la pantomima. Trabajando junto a los guionistas Warren Foster y Tedd Pierce, sus esfuerzos recuperan la hilaridad verbal de la clásica comedia radiofónica.

Los años 50 vieron algunas de las creaciones más notables de McKimson, incluidos Speedy González y el Demonio de Tasmania; este último lo creó McKimson porque opinaba que era el único animal sobre la Tierra que aún no había aparecido en los dibujos animados. El jefe, Jack O. Warner, quedó prendado del bichito. El productor Eddie Selzer lo odiaba, pero gozó de un gran impacto: para empezar, se crearon cinco cortos suyos, y llegó a tener su propia serie.

Uno de los episodios favoritos de McKimson es «The Hole Idea», en el que un profesor chiflado crea un agujero portátil para ayudar a la humanidad (y deshacerse de su esposa, de paso). El fue el único animador de este corto. «Tabasco Road», de 1957, con Speedy González, le valió la segunda nominación al Oscar.

La TV abrió un nuevo campo para McKimson, que se dedicó en cuerpo y alma a la parodia mediante los dibujos animados. Es famoso «Stupor Duck» (1956), en el que el pato Lucas se convierte en un atolondrado Superman.

Una parodia televisiva que ha soportado admirablemente el paso de los años es «The Honeymousers» (1956), que recreaba la famosa serie de TV *Honeymooners*, sólo que con ratones. En un primer momento, parece que Jackie Gleason exigió ver el corto antes de estrenarlo, para ver hasta qué punto era irreverente con la serie. Gleason autorizó de mil amores a McKimson a que siguiera adelante con él.

En esta época, McKimson pensó que los dibujos de la Warner estaban

Aquí tenemos a Jack, la caricatura del actor Jack Benny, famoso en 1959.

El Speedy González original, que data de 1953, tuvo aún que sufrir algunos cambios de aspecto.

perdiendo gas. «Fue hacia finales de los 50 – manifestaba el propio McKimson– que empezamos a tener un serio declive. Nos volvíamos cada vez más sutiles, más llenos de sobreentendidos. Bugs se convirtió en un personaje muy flojo, cosa impropia de él. No siempre se puede progresar en la dirección correcta.»

Correcta o no, McKimson estuvo con Warner hasta su cierre en 1963, y su reapertura al año siguiente, bajo los auspicios de DePatie-Freleng, mientras trabajaba en proyectos de fuera como The Incredible Mr. Limpet y el espacio de TV de Bugs Bunny. Muchos de sus últimos cortos fueron duelos entre Speedy y Lucas (que parecía haberse retirado a México), pero que mostraban aún muchos valores artísticos y de producción. McKimson lo abandonó todo en el 68. Era el fin del sueño.

La pesadilla de Silvestre, Hippety, el «ratón gigante», posa para la posteridad.

Retrato del artista como un joven cerdito. Pertenece a uno de los mejores cortos de McKimson, «Boobs on the Woods» (1950).

Con la unidad de animación fuera de la circulación, McKimson trabajó por libre junto a su hermano Charles en Pacific Title, haciendo animación de títulos, anuncios y otras labores.

A sus sesenta años, estaba en perfecta forma (a excepción de un enfisema agravado por el tabaco), y parecía tomarse el asunto del envejecimiento como Dorian Gray. El 27 de septiembre de 1977 empezó como un día más de trabajo.

Fue al estudio de DePatie-Freleng, y luego fue a comer con Friz y otros amigos. En el restaurante, sufrió un ataque cardíaco que acabó con su vida. Tenía sesenta y seis años.

«Entró delante mío –cuenta Friz Freleng–. Bob venía del médico, y bromeaba que nos sobreviviría a todos, por sus antecedentes familiares (su padre llegó a cumplir los cien años). Y justo entonces, ocurrió.»

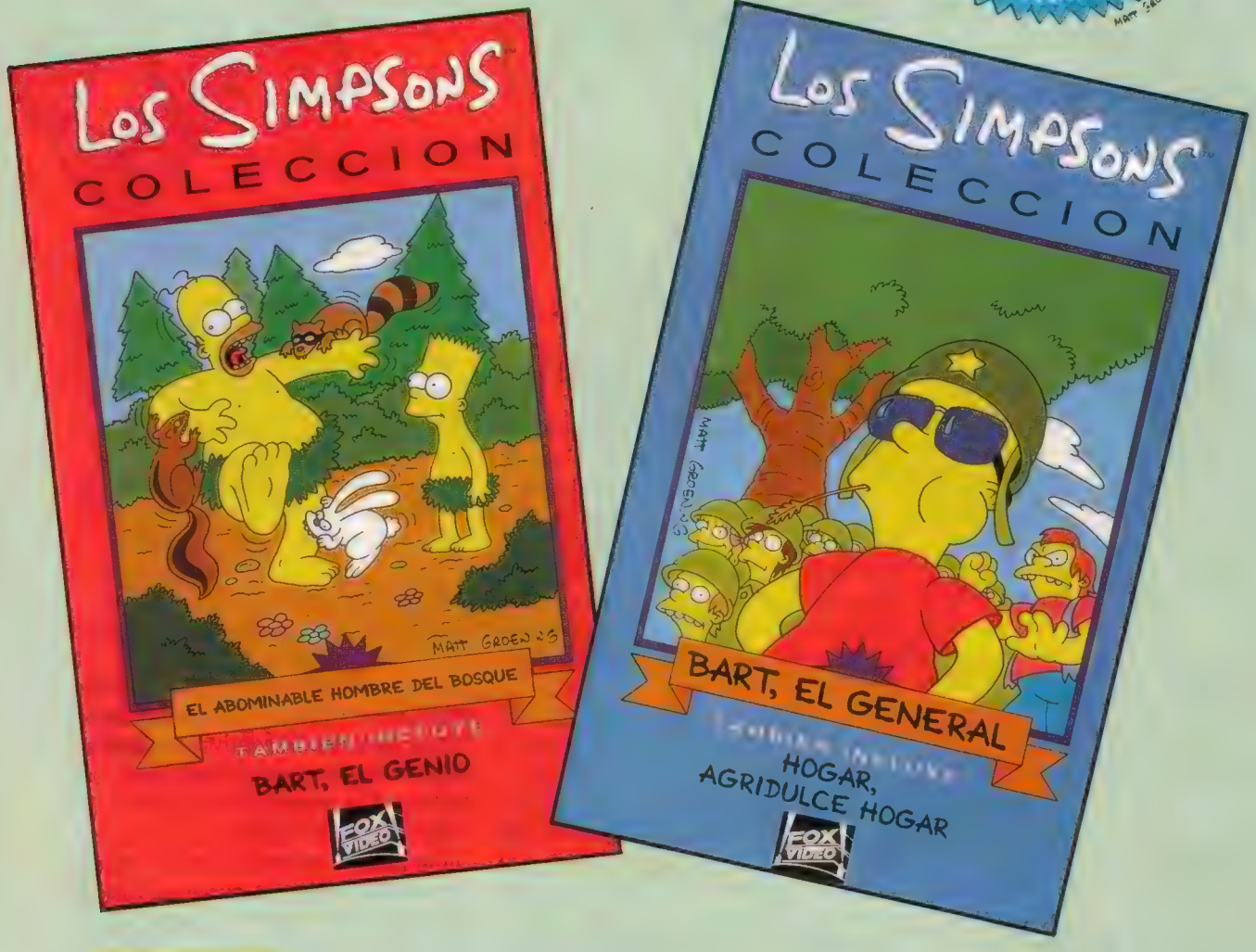
Sus dibujos animados mantenían un nivel de consistencia que hace difícil destacar uno solo. McKimson nunca pudo liberarse de la etiqueta de «director junior». Trabajaba con los animadores rechazados por otros directivos, y cobraba menos que Freleng y Jones.

¿Cuál es el legado de Robert McKimson? Su base es una producción sólida, que sigue llegando y entreteniendo al público de nuestros días.

Sus personajes se adaptaron fácilmente a la TV, sobre todo sus favoritos, el Gallo Claudio y el Demonio de Tasmania.

Irónicamente, la TV ha hecho más que ningún otro medio para recuperar su reputación. Después de muchos años, hemos descubierto cuál es el legado de Robert McKimson: siempre nos hará reír con sus creaciones. CS

AHORA PUEDES VERLOS A UNA HORA MENOS MOLESTA



Pedidos por teléfono
(93) 318 83 16
(93) 318 82 16
Horario de 10 a 20.30
Resto del día,
contestador automático
Pedidos por Fax
(93) 302 60 47
Para más información,
consultar IBERTEX

VERGARA RAPID
C/. Vergara, 8 - 08002 Barcelona

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

DESEO RECIBIR LOS TITULOS CONTRA REEMBOLSO ☐ O POR TALON ☐ GASTOS DE ENVIO: 300 PTAS.

☐ **EL ABOMINABLE HOMBRE DEL BOSQUE**
BART, EL GENIO _____ **2.495 PTAS.**

☐ **BART, EL GENERAL**
HOGAR, AGRIDULCE HOGAR _____ **2.495 PTAS.**

NOMBRE Y APELLIDOS .....
DOMICILIO .....
POBLACION ..... EDAD .....
PROVINCIA ..... Cód. Postal ..... Tel. .....

SOLO VHS

COMICS REPORTER

Batman: rumores y realidades

Los rumores sobre la segunda entrega de las aventuras cinematográficas de Batman no han acallado los rumores. Diversos medios informativos han aventurado todo tipo de datos sobre el rodaje, que van desde lo razonable a lo más chocante.

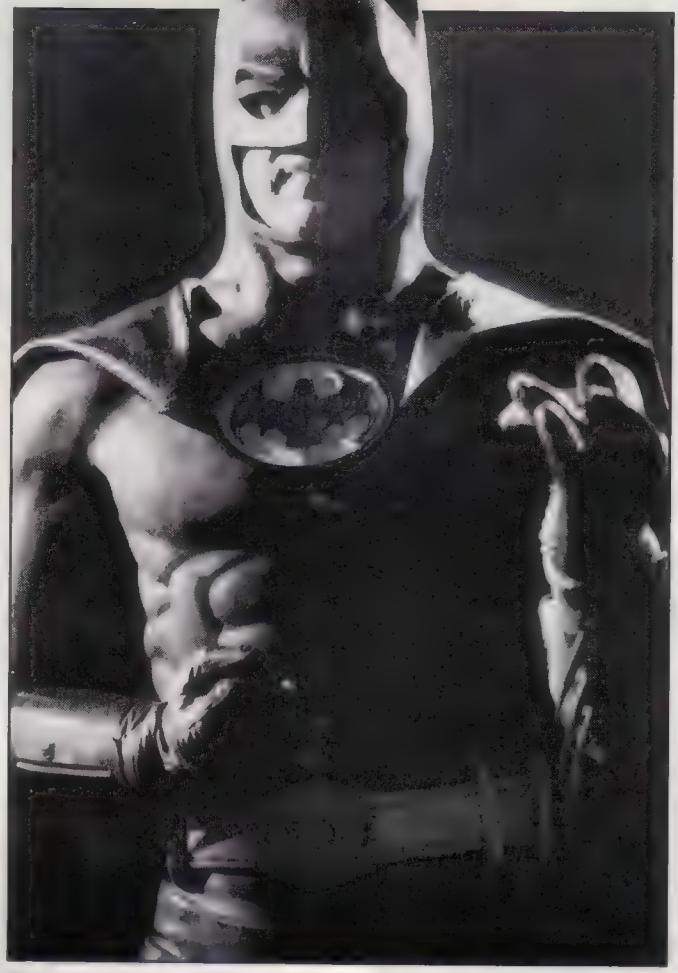
Aquí os ofrecemos la verdadera información, bastante normal comparada con algunas cosas que han llegado a oírse por ahí. Todo está confirmado: **COMICS SCENE** sólo dice la verdad.

❑ La película se llamará *Batman Returns* (*El regreso de Batman*, y no *Batman II* o algo parecido). Será distribuida por Warner Bros y se estrenará el verano de 1992.

❑ Tim Burton volverá a ocupar la silla de director; el productor será Denise Di Novi, que ya trabajó con él en *Eduardo Manostijeras*.

❑ Michael Uslan y Benjamin Melniker, que compraron los derechos de Batman a la DC a principios de los 80, ejercerán de productores ejecutivos. Los productores de la primera película, Peter Guber y Jon Peters, aunque ya no están en la Warner en este momento, aparecerán en los créditos por motivos de contrato. No tienen relación directa con este filme.

❑ El guión es de Dan Waters. Los últimos detalles han sido añadidos por Wesley Strick *(Arachnophobia)*. Los créditos definitivos no se conocerán hasta dentro de unos meses. El guión de Sam Hamm, responsable de la primera parte, fue rechazado.



El detective de la noche ve aproximarse el verano. Esta es la realidad.

❑ El personal creativo clave cuenta con el compositor Danny Elfman, el diseñador de vestuario Bob Ringwood, y la adición de la colega de Ringwood Mary Vogt *(Cortocircuito)*.

❑ Nuevos en esta plaza son el director de fotografía Stefan Czaspsky (que ya trabajó con Burton en *Eduardo Manostijeras*), el diseñador de producción Bo Welch (que estuvo con *Eduardo* y *Bitelchús*), el editor Chris Lebenzon *(Top Gun)*, y el director de segunda unidad Bill Weber.

❑ Tras crear a Eduardo Manostijeras, el creador de efectos especiales Stan Winston se une al equipo de Batman: al parecer, trabaja en el aspecto del Pingüino.

❑ Bob Kane, creador de Batman, repite como asesor.

❑ Michael Keaton, como es de suponer, será Batman.

❑ También retoman su papel Michael Gough como Alfred y Pat Hingle como el Comisario Gordon.

❑ Ni Kim Basinger, ni Robert Wuhl, ni Billy Dee Williams, ni Jack Nicholson están en el reparto. Es posible, aunque no probable, que aparezcan en un pequeño «flasback» de la primera parte. Otras especulaciones sobre su participación son erróneas.

❑ Danny DeVito será el Pingüino.

❑ Michelle Pfeiffer dará vida a Catwoman. Annette Benning había sido seleccionada para el papel, pero su actual embarazo dio al traste con su aparición en el filme.

❑ Otros actores del reparto son Christopher Walken *(La zona muerta)* como el magnate Max Schrek, Michael Murphy *(Shocker)* dando vida al nuevo alcalde de Gotham, y Vincent Schiavelli *(Ghost)*.

❑ Paul Reubens (alias Pee Wee Herman, que ya trabajó con Burton), será el padre del Pingüino.

❑ A estas alturas, el personaje de Robin ha sido eliminado de la película. Cualquier otra afirmación sería inexacta.

❑ *El regreso de Batman* se está rodando en California, no en Gran Bretaña, donde se rodó la primera película, ni en los estudios Churubusco (lugar de rodaje de *Desafío total*). Se están utilizando los estudios Warner y los enormes platós de la Universal (para la Batcueva).

❑ Los contratos para merchandising y artículos afines se están ultimando. Al parecer, habrá novela de la película, una antología de relatos de la Bantam Books, y cromos.

❑ Se esperan además varios proyectos relacionados de DC Comics.

❑ Warner Bros trabaja en una serie de dibujos animados de Batman. Se estrenarán en EE.UU. en el otoño del año 1992.

—David McDonnell

COMICS Screen

En esta sección os damos cuenta de los nuevos proyectos cinematográficos y televisivos relacionados con personajes del mundo del cómic y la animación. Las abreviaciones que encontraréis en cada párrafo corresponden a: G = guión; D = director; P = productor. Los asteriscos señalan las novedades más significativas que se han producido desde el último listado.

* **The Addams Family (La familia Adams).** Tras el gran éxito alcanzado por el primer filme, se trabaja ya en la secuela. Tambien está en preparación una serie de animación producida por Hanna-Barbera para la cadena americana ABC. Estreno previsto para otoño de este mismo año.

The Airtight Garage (El grarage hermético). Animación. G: Randy Lofficier.

Aladdin (Aladino). Filme de animación producido por Disney.

The American. Filme. P. Joel Silver. G. Mark Verheiden.

American Flagg. Filme en proyecto.

* **American Tail.** Serie televisiva de animación, prevista para otoño.

Ant-Man (El hombre hormiga). Filme en proyecto.

Archie. Filme con actores reales. G: N. & D. Ephron. D: J. Schumacher.

Barbarella. TV. Produce Nelvana.

* **Batman.** *Batman Returns* se estrenará en junio en Estados Unidos y también en España. Dirigida por Tim Burton. Intérpretes principales: Michael Keaton, Michelle Pfeiffer, Danny DeVito y Christopher Walken.

Beetle Bailey. Filme.

Betty Boop. Filme.
D: R. Fleischer.

Beetlejuice. Nuevos episodios de dibujos animados y secuela cinematográfica en proyecto.

Blackhawk. Filme. Produce la Amblin. G: Dan Aykroyd.

Blade. Filme. G: Lee Goldberg & William Rabkin.

* **Blondie.** Filme musical. Disney. G: Alfred Uhry. P: Francine LeFrak, Dean Young. Busca nuevo estudio de producción.

Bloom County. Especiales de animación. Producen Amblin y Universal para la CBS. G: Berke Breathed.

James Bond. Serie de animación protagonizada por James Bond junior. Productora: Murakami Wolf Swenson.

* **Bonkers D. Bombcat.** Serie de animación Disney. Estreo pospuesto hasta otoño de 1993.

Bucky O'Hare. Serie de animación basada en el personaje creado por Michael Golden para la compañia Continuity Comics.

Bugs Bunny. Nuevos cortos cinematográficos. Y además: *Termite Terrace*. Filme con actores reales dirigido por Joe Dante.

* **Capitol Critters.** Serie de animación producida por Stephen Bocho para la cadena ABC. Se está emitiendo ya en EE.UU.

Casper. Filme de animación. Amblin.

Charlie Chan. Filme.
G/D: David Mamet.
P: G. Kirkwood, J. Hyde.

* **Classics Illustrated.** Nueva serie de animación en proyecto.

Cobalt 60. Filme de animación.

* **Conan.** Filme. Secuela.
G: Charles Edward Pogue. Y también: *Conan The Adventurer (Conan el Aventurero)*, nueva serie de animación que constará de 13 episodios de media hora de duración. Estreno en otoño. Produce Claster TV/Sunbow.

Concrete. Filme. G: L. Wilson, C. Thompson. D: L. Wilson. P: Tim Burton.

Cool World. Filme de animación/imagen real. D: Ralph Bakshi. Reparto: Kim Bassinger, Gabriel Byme y Brad Pitt.
DC Comics publicará una serie con la precuela del filme y un especial con la adaptación del mismo.

The Crown. Filme.
G. John Shirley. D: Alex Proyas.
P: Ed Pressman.

* **Crusader Rabbit.** Una nueva serie de animación está siendo desarrollada para la Fox.

Deathlok. Filme.

Defenders of Dynatron City. Serie de animación producida por George Lucas.

* **Dennis the Menace (Daniel El Travieso).** Filme. P. John Hughes. Warner Brothers. Y también: Dennis the Musical. Musical de Broadway previsto para otoño del año 1992. G: Ernest Chambers. Música: Jeff Church. Letras: Richard Enquist.

Dinosaurs for hire. Filme.
20th Fox. G. Richard Finney & James Bonny.

* **Dr. Off.** Filme parodia de superhéroes con protagonista de color. P. Tim Reid.

Dr. Strange. Filme producido por Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P. F. Coppola.

Elfquest. Filme para TV en proyecto.

Family Dog. Serie de animación. CBS. P: Spielberg, Burton, Klein. Estreno en 1992.

* **Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos).** Filme basado en el popular grupo de superhéroes de Marvel. Constantin Film. Productor ejecutivo: Stan Lee.

Fearless Fosdick. Basado en el personaje de la serie Li 'l Abner. Actores reales. Produce Nelvana.

* **Fish Police.** El cómic independiente creado por Steve Moncuse será adaptado en una serie de animación para la CBS. El programa pretende atraer un espectro de público más adulto, un poco siguiendo el ejemplo de los Simpsons. Guión: J. Romano.

The Flintstones (Los Picapiedra). Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Dirige Richard Donner. Además: filme de animación para TV. G: J. Romano.

G. I. Joe. Filme. Warner Bros. G: John y Anthony Gentile.

* **Green Arrow.** TV. Productores: Danny Bilson y Paul Dimeo.

Green Hornet. Filme. Universal.

Grimjack. Filme.

Hopalong Cassidy. Filme.
G: G. Popper, J. Rosenthal.

* **Human Target (La Diana Humana).** Serie protagonizada por Rick Springfield y Clarence Clemmons (el antiguo saxo de la E. Street Band). Danny Bilson y Pal Dimeo producen para la cadena ABC. (Ver artículo en este mismo número.)

* **Inspector Gadget.** Nueva tanda de episodios en preparación.

Iron Man. Filme. Universal.
D: Stuart Gordon.

Johnny Quest. Filme. Universal.

Judge Dredd (Juez Dredd). Filme. Fox. G: Howard Chaykin y John Moore. Previsto para 1993.

LI 'L Abner. Programa de TV basado en el clásico de Al Capp.
P: Max & Micheline Keller.

Little Nemo. Filme animación. TMS Ent./Hemdale. Estreno previsto en junio 1992.

Lucky Luke. Serie TV. Protagoniza Terence Hill.

Mai the Psychic Girl. Filme de Carolco. Dirige Tim Burton. Producen Tim Burton, Denise DiNovi y Walter Hill.
G: L. Wilson, C. Thompson.

Mandrake. Filme.

Mr. Magoo. Filme animación. P: S. Tisch.

Nancy (Pulgarcita). Filme.
P: P. Muller.

Negative Man. Héroe creado por Bob Kane. Serie actores reales. Nelvana.

Nicky Fury, Agent of Shield. Filme. G. Greg Pruss.

* **Ninja High School.** Vídeo de animación basado en el manga japonés del mismo título. UK Sun Planning.

Joe Palooka. Musical.

Peanuts. Nuevo especial de animación para TV con Carlitos y Snoopy. También está en preparación un filme.

The Phantom (El Hombre Enmascarado). Filme.
P: B. Sherlock, P. Sjoquist, J. Torv, R. Price. S: Ken Shadie.
Lee Falk actuará como consultor. D: Simon Wincer.

Pico & Columbus. Filme animación. Bavaria Film.

Pirates of Dark Water. Serie animación Hanna-Barbera.

* **Plastic Man.** Filme. Warner Bros/Amblin.G: Larry Wilson.

Power Pack. Episodio piloto para TV. G: J. Brett. New World/Paragon.

Prince Valiant (Príncipe Valiente). Serie de animación producida para el Family Channel. Y además, se prepara un nuevo filme con actores reales producido por Jim Gorman, Bemd Eichinger. Guión de Michael Beckner. Constantin Films.

The Punisher. Secuela.

* **Robocop IIII.** G: Frank Miller & Fred Dekker. Estreno previsto para junio de 1992. Dark Horse publicará una miniserie de tres números con la adaptación del filme.

Roger Rabbit. Filme precuela titulado Who Discovered Roger Rabbit.
D: Rob Minkoff. Disney. Nuevo corto «Hare in My Soup».

* **Rogue Tropper.** Filme basado en el héroe del cómic británico.
D: Peter Hewitt. P: Joel Silver.

The Saint (El Santo). Filme.
G: Terry Hayes. D. Renny Harlin. P: Robert Evans. Paramount.

Scooby Doo. Filme. Disney.

Secret Agent X-9 (Agente Secret X-9). Filme animación en proyecto.

Sgt. Rock. Filme. Warner Bros. P: Joel Silver, Robert Zemeckis.

The Shadow. Filme. G: David Koepp. P: Martin Bregman. Universal.

The She-Hulk. Filme. G/D: Larry Cohen. Protagoniza Brigitte Nielsen.

* **The Silver Surfer.** Filme con el famoso héroe cósmico de Marvel. Constantin Film. Productor ejecutivo: Stan Lee.

* **Spider-Man.** Los roblemas financieros que atraviesa Carolco podrían afectar a la producción de este filme que debía dirigir James Cameron. También en preparación un musical con guion y letras de B. Harman. Música: K. Hermann. Supervisa Stan Lee.

Starwatcher. Filme de animación por ordenador escrito y dirigido por Moebius junto a J. Fryzman. Produce Alain Guiot/Videosystem.

Sub-Mariner. Filme.

Superman. *Superman the New Novie*. G. Mark Jones y Cary Bates.

Super Mario Bros. Filme con actores reales. G: Barry Morrow. Protagoniza Danny DeVito.

Tarzan. Serie TV.

Terry & The Piratas. Filme. G: J. Feiffer. P: G. Kirkwood, J: Hyde. Experto: S. Weston.

Thor. Filme. Stonebridge.

* **Tom & Jerry.** Filme de animación. P/D: Phil Roman. Pospuesto hasta primavera de 1993.

* **Toxic Crusaders.** Filme producido por Troma/New Line. Marvel está publicando un cómic con la adaptación de la serie televisiva.

Trouble with Girls. Filme. 20th Fox Fox/Funnybooks Films. G: Gerard Jones y William Jacobs. P: M. Pepler, N. Tabachnick.

* **Ultraman.** Trece episodios de televisión con un nuevo superhéroe como protagonista.

Vampirella. Filme. G/D: Jim Wynorsky.

V for Vendetta. Filme. Warner Bros. G: Hilary Henklin.

Watchmen. Filme. P: J. Silver. D: Terry Gilliam.

Why I Hate Saturn. TV.

Wild Cards. Filme Disney.
G: George R. R. Martin.
P: Michael Engelberg.

Wizard of Id (El mago de Id). Filme. Cinergi.

Wolverine (Lobezno). Filme.

* **The X-Men (La Patrulla-X).** Filme producido por Carolco. Produce Jim Cameron. La Fox TV está reconsiderando realizar una serie televisiva de animación.

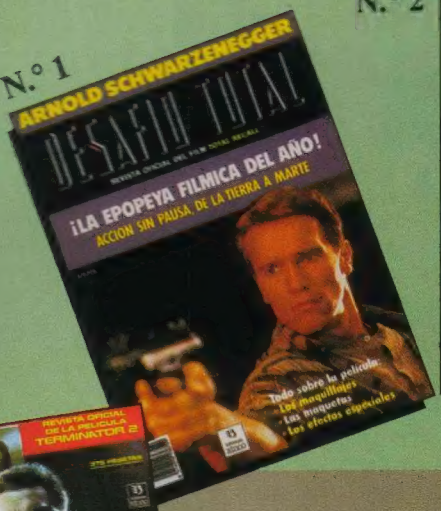
Yogi Bear (El oso Yogi). Serie animación.

Zorro. Filme. Serie de TV.
Tri Star. D: Steven Spielberg.
G: Nancy Larson.

Lista COPYRIGHT © Starlog Communications Internacional, Inc.
Todos los derechos reservados.

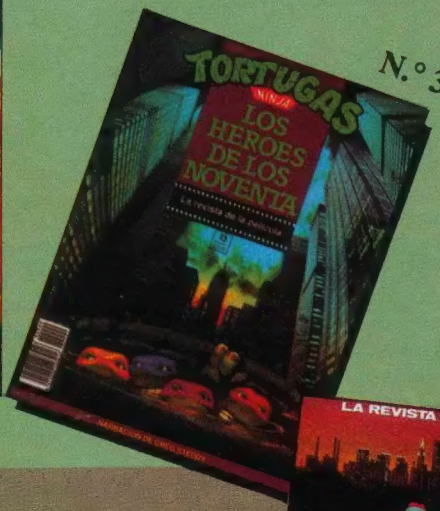
TODO EL CINE EN SUS IMAGENES

N.° 1



N.° 2

N.° 3



N.° 4

N.° 5

Colección:
PLANETA PROHIBIDO

FUERA DE COLECCION

N.° 7

CONTIENE 8 POSTERS GIGANTES
TODO SOBRE
LOS SIMPSONS
Y SUS AMIGOS DE LA TELE
DE TUS PERSONAJES FAVORITOS DE LA TELEVISION
DEL LAPIZ AL ORDENADOR:
Historia de los dibujos animados
LOS SIMPSONS UNA FAMILIA MUY ESPECIAL
Y SUS AMIGOS: NEW KIDS Y "DOOGIE"

N.° 8

FUERA DE COLECCION

N.° 6

Colección:
CINE DE TERROR

RECORTE o FOTOCOPIE ESTE CUPON

DESEO RECIBIR LOS SIGUIENTES TITULOS:

N.°	Ptas.	N.°	Ptas.
☐ 1: DESAFIO TOTAL	375	☐ 5: TORTUGAS NINJA II normal	375
☐ 2: REGRESO AL FUTURO	500	☐ 5: TORTUGAS NINJA II lujo	725
☐ 3: TORTUGAS NINJA normal	375	☐ 6: MAQUILLAJES DE HORROR Y E.E.	375
☐ 3: TORTUGAS NINJA lujo	725	☐ 7: LOS SIMPSONS Y SUS AMIGOS DE LA TELE	375
☐ 4: TERMINATOR 2, EL DIA DEL JUICIO	375	☐ 8: EL PADRINO III. HISTORIA DE LA MAFIA	375

ABONARE SU IMPORTE POR:

☐ GIRO POSTAL
☐ TALON BANCARIO
} GASTOS DE ENVIO: **200 Ptas.**
☐ CONTRA REEMBOLSO

NOMBRE Y APELLIDOS .....

DOMICILIO .....

POBLACION ..... EDAD .....

PROVINCIA ..... Cód. Postal ..... Tel. .....

Enviar a: **EDICIONES ZINCO, S. A.** – Avda. de Roma, 157, 9.° – 08011 Barcelona

FUERA DE VIÑETA

Un año más, el Salón del Cómic de Barcelona vuelve a presentarse como ese gran escaparate de novedades capaz de deslumbrar al aficionado más exigente. Es tal la concentración de lanzamientos que se ofrece que muchas veces el problema estriba precisamente en la dificultad de elegir entre tanto manjar suculento. Ahora mismo vais a tener ocasión de comprobarlo...

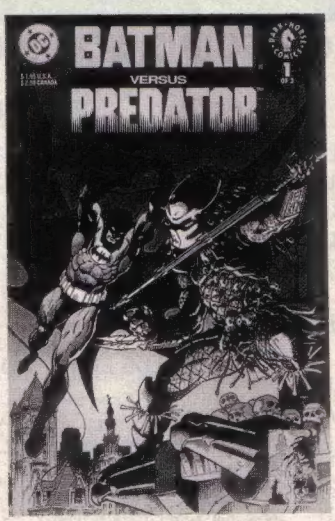
Comencemos nuestro repaso hablando de los lanzamientos de Zinco. Tres de ellos ya los habíamos reseñado anteriormente, y ahora por fin van a ponerse en circulación. Me refiero a: *Armageddon 2001*, una exploración de los futuros alternativos de los héroes DC más populares en una macrosaga multicrossovers; *Mundo sin Fin*, ciencia ficción pura y dura servida por Jamie Delano y John Higgins; y la serie Prestige de *OMAC*, con autoría a cargo del siempre sorprendente John Byrne. Otra novedad esperada que verá la luz coincidiendo con el Salón es el especial *Batman/Juez Dredd*, recomendable no sólo por el sensacional trabajo gráfico de Simon Bisley, sino también por el punzante toque de humor negro que Alan Grant y John Wagner proporcionan a la historia. Para más detalles acerca del mismo, os remito al artículo incluido en este mismo ejemplar de COMICS SCENE. Los fans del *Juez Dredd* podrán disfrutar igualmente con la novela gráfica «La búsqueda del Juez Niño». Se trata de un volumen de lujo con una saga completa dibujada por varios artistas, entre ellos Brian Bolland y Mike McMahon.

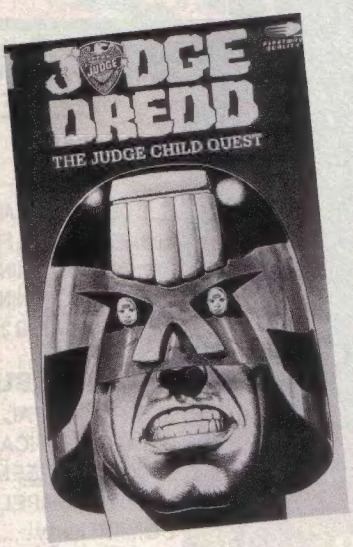
Cómics Forum, por su parte, parece dispuesta a apretar el acelerador a base de bien. Destacando entre todas las novedades previstas tenemos la colección semanal de *Dragon Ball*, cuyo primer número seguramente ya debe haber salido a la venta para cuando estas líneas aparezcan impresas (por cierto, que Son Goku, Krilín y compañia tendrán una exposición dedicada en el Salón). Y dentro el repertorio de melodías marvelianas en clave mutante, *Lobezno* será protagonista por parte triple, con el volumen prestigio «Rahne de Terra» –obra de Peter David y Andy Kubert–, un *Especial Posters*, y el celebrado serial de Barry Smith, «Arma-X», que finalmente se publicará en una serie limitada de cinco episodios en formato estándar. Se anuncia, así mismo, la aparición de un macroespecial de cien páginas de *X-Force*, englobando los números 98 al 100 de la serie americana *The New Mutants* que sirven como tarjeta de presentación para el grupo, creación de Fabián Nicieza y Rob Liefeld. Nicieza también es el guionista de *Las Aventuras del Capitán América*, serie prestigio de cuatro volúmenes ilustrados por KevinMaguire que... sí, lo habéis adivinado, aparecerá coincidiendo con el Salón. El cupo de lanzamientos forumnianos se completará con dos ediciones «de luxe»: «El juicio de Galactus», recopilación de la saga que John Byrne creara para las páginas de los *Cuatro Fantásticos*, más material nuevo de enlace; y el volumen de Orígenes Marvel con los cinco primeros números americanos de *Los Vengadores*, un clásico Marvel con la firma irrepetible de Stan Lee y Jack Kirby.

Y, en fin... Si todavía os queda algo en los bolsillos después del Salón, bueno será que os adelantemos algunas de las cosas que se anticipan para los meses de verano. Por parte de Zinco, las novedades tienen un claro signo batmaniano, aprovechando que se aproxima el estreno de *«Batman Returns»*, el filme estrella de la temporada. Además de la obligada adaptación de la película –realizada por Denny O'Neil, Steve Erwin y José Luis García López–, está en cartera la espectacular miniserie *Batman vs. Predator*, donde el Mayor Detective del Mundo se las tiene que ver con el asesino más implacable... en un duelo de incierto desenlace. Dave Gibbons y Andy Kubert son los autores de los tres volúmenes de que consta la serie. En lo que a la actualidad Forum se refiere, podemos confirmar la publicación del nuevo título de los *X-Men* de Jim Lee, del que tal vez se hagan dos ediciones, una más económica y otra reuniendo todas las distintas variantes de cubierta. Dos meses antes, en junio, dará comienzo la serie regular de *X-Force*, de nuevo con Nicieza y Liefeld al frente de la misma. Además, habrá un total de seis *Extras Verano*, con la saga mutante completa «Reyes del Dolor» (*Nuevos Mutantes*, *New Warriors*, *Patrulla-X* y *Factor X*), la segunda parte de la historia de *Spiderman* «Vendetta Vibranium». Y por si esto no fuera bastante, se preparan una novela gráfica de *Lobezno* titulada «Elección Sangrienta», con guión del «boss» Tom DeFalco e ilustraciones a cargo de John Buscema; la recopilación de «Las Guerras Agardianas», por Chris Claremont y Art Adams; y un nuevo tomo de «Orígenes Marvel», con los seis primeros episodios del *Increíble Hulk*... ¡casi nada!

Y queda el espacio justo para dar cuenta de los lanzamientos del sello Dark Horse previstos para los próximos meses. Junto a la ya comentada novela gráfica «2112» de John Burne, que podría salir para el Salón, Norma confía en poder enlazar con dos miniseries de *Terminator*, «Objetivos Secundarios» y «El Enemigo Interior». Y para más adelante, una auténtica delicatessen: *Terminator vs. Robocop*, por Frank miller y Walt Simonson. por cierto, que el serial de Miller «Sin City» ha comenzado a publicarse en el Cimoc de mayo.

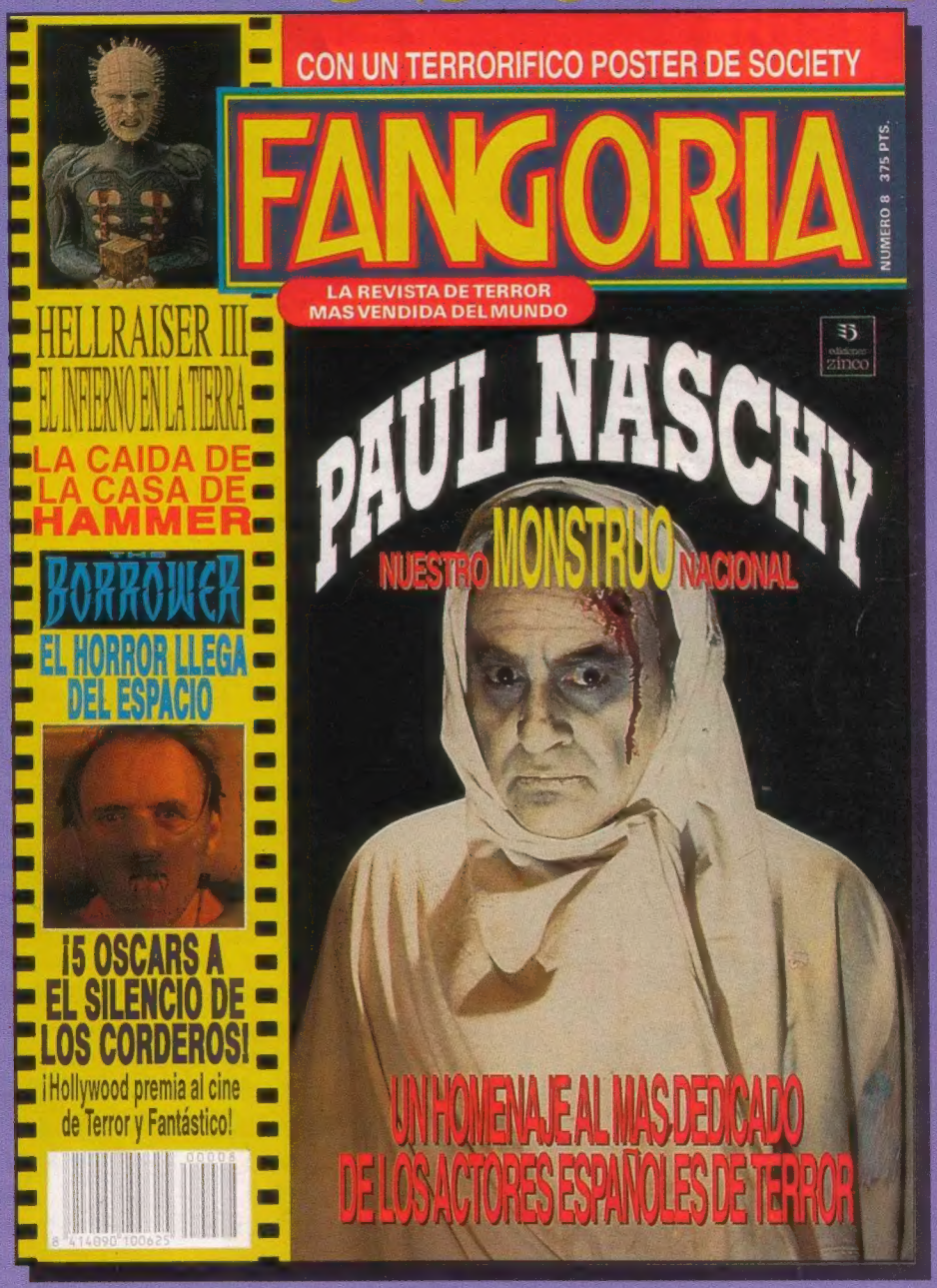
—MiguelG.Saavedra





EL TERROR BARRE EN LA NOCHE DE LOS OSCARS

5 ESTATUILLAS PARA...


CON UN TERRORIFICO POSTER DE SOCIETY
FANGORIA
NUMERO 8 375 PTS.
LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO
53 edición zinco
HELLRAISER III
EL INFIERNO EN LA TIERRA
LA CAIDA DE LA CASA DE HAMMER
THE BORROWER
EL HORROR LLEGA DEL ESPACIO
¡5 OSCARS A EL SILENCIO DE LOS CORDEROS!
¡Hollywood premia al cine de Terror y Fantástico!
8 414090 100625
PAUL NASCHY
NUESTRO MONSTRUO NACIONAL
UN HOMENAJE AL MAS DEDICADO DE LOS ACTORES ESPAÑOLES DE TERROR

EL SILENCIO DE LOS CORDEROS

10è SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA

DEL 6 AL 10 DE MAIG AL BORN

ORGANITZA

FICOMIC

AMB EL SUPORT DE

Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

Ajuntament de Barcelona

MINISTERIO DE CULTURA

COL·LABORA

EL PAIS

DISPAP

ASOCIACION EUROPER